GAMES CONVENTION 2007

ЕЗ залязва?! Хайде всички към Лайпциг!

84 страници
+два плаката:
Guild Wars: Eye of the North
Hellgate: London

PC mania

www.pcmania.b

брой 10 (114) октомври 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

WORLD IN CONFLICT

Guild Wars
Eye of the North

[preview]
Assassin's Creed

Medieval II Total War
Kingdoms

Medal of Honor
Airborne

The Sims 2
Bon Voyage

Xpand Rally Xtreme

GSM ИГРИ
- Shrek the Third
- Pro Rally Racing
- Real Rugby

HARDWARE
- Десктоп на ключодържател
- Radeon HD от ATI

ДЖАДЖИ
- Лаптоп Asus F3SV
- Мишка Logitech MX Air
- Рутер Netgear WNR854T

КОНЗОЛИ
- PSP Slim & Lite
- Syphon Filtter: Dark Mirror
- Uncharted: Drake's Fortune

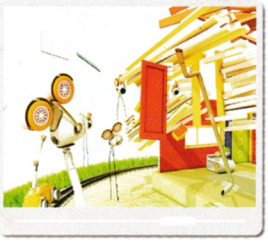
дистрибуция
www.mart.bg

MM
MUSIC TELEVISION

искам

ОТ ПОНЕДЕЛНИК ДО ПЕТЪК ОТ 13:00 ч. ПО ТЕЛЕВИЗИЯ ММ!

ВИЕ ИЗБИРАТЕ МУЗИКАТА



www.mmtv.bg

PC mania
www.pcmania.bg
брой 10 (114) октомври 2007

04 Коментар
Приспособи се... или умри

06 Класация
Какво играем през септември?

08 Писма
Понякога е трудно, а друг път съвсем лесно

10 Новини
Ultima Online се прероди в 3D **10**
Четка за зъби с навигационна система **66**

12 Тема на броя
World in Conflict

16 Ексклузивно
Fallout 3

18 Превю
Assassin's Creed **18**
The Witcher **20**

22 Expo
Games Convention 2007

25 Ревю
NHL 08 **25**
Medal of Honor: Airborne **26**
Guild Wars: Eye of the North **30**
Dracula: The Days of Gore **33**
Medieval II Total War: Kingdoms **34**
The Hell in Vietnam **37**
Loki **38**
Xpand Rally Xtreme **40**
Obscure II **42**
The Sims 2: Bon Voyage **44**
Bet on Soldier: Blood of Sahara **46**

48 Модове
The Lord of the Rings **48**
Rise of Rome **48**
Divine Right **48**
Frag.Ops **49**

50 Ретро зона
Little Big Adventure

52 Тактики
BioShock

55 E-sport
Време е за Гранд финала

58 GSM игри
Shrek the Third
Pro Rally Racing
Real Rugby

60 Конзоли
PSP Slim&Lite **60**
DualShock 3 **61**
Army of Two **62**
Uncharted: Drake's Fortune **63**
Syphon Filter: Dark Mirror **64**

68 Хардуер
Desktop на ключодържател **68**
Radeon HD – DirectX10 серията на ATI/AMD, част II **72**
Конфигурации на месеца **74**

70 Lifestyle
Технологичната дрога

76 Интернет
В дебрите на мобилния интернет, част II

77 Джаджи
Asus F3SV **77**
Logitech MX Air **78**
Samsung VP-X300L **78**
Point of view Gamer Bundle **79**
Netgear WNR854T **79**

80 Софтуер
Best Free Soft 10/2007

82 Цели игри
Flak Warrior
IO The Remake
Tanks Territory
Snowie the Snowman 3
Jumping Squirrel
The Infinity String

Независимо дали ви харесва, историята е на наша страна. Ние ще ви погребем!

Никита Хрушчов
(към западен дипломат, 1956 г.)

26 Medal of Honor: Airborne

Асен Георгиев

Приспособи се или... умри

През последните няколко месеца има една тема, която регулярно нарушава личното ми пространство. Всичките ми опити да се отърва от нея граничат с пълен провал. Тя е по-лоша от рекламите на прах за пране и по-досадна от тези, които пропагандират разни не съвсем читави инициативи, странни форми на извратен протест против целия свят или срещу замърсяването на коритото на река в Централна Африка. Всъщност само едно нещо може да е по-досадно от рекламните клипове. Това е темата за самата реклама като явление - как тя става все по-натрапчива и атакува съзнанието ми по все по-разнообразни начини.

За жалост напоследък тя е свързана не само с ежедневния ми живот, но и с опитите ми да се измъкна от него - с алтернативните геймсветове, които обитавам в свободното си време. 973 млн. долара е предполагаемата сума, която реклама в игрите ще генерира през 2011 година, сочи проучване на аналитичната компания Yankee Group.

Това е сума, близо... 17 пъти по-голяма от приходите за 2005-та, които възлизат на скромните 56.5 млн. долара.

Тези цифри са нещо повече от доказателство, че става дума за едно от онези явления, които не могат да бъдат спрени. Рекламата абсолютно попада в тази категория. Но точно когато бях започнал да се примирявам с мисълта, че ще гледам огромни чалгаджийски бюстове в реклама на храна за кучета в ролевите игри, попаднах на две новини, които отново ме накараха да се замисля върху проблема.

В началото на месеца тексаската компания Double Fusion, която по принцип свързва рекламодатели и производители на компютърни игри, оповести, че е измислила нов революционен софтуер, наречен fusion.runtime. Според създателите на програмата тя е изключително полезна, защото може да раздели производствения процес на игрите и вписването на реклами в тях (полезна – да, но за кого!?). Казано по-просто, това означава, че заглавия, които са създадени преди години, ще могат за нула време да се сдобият с нови реклами, които да нахлуят в личното ни пространство.

Това неминуемо ще увеличи присъствието на безсмислени билбордове, клипове и какво ли още не в класически хитове, които разцъкваме вместо в новоизлюпени геймбуламачи.

Горе-долу по същото време големият издател Ubisoft шокира света като пусна за безплатен даунлоуд четири стари, но популярни заглавия: Prince of Persia: The Sands of Time, Rayman Raving Rabbids, Tom Clancy's Ghost Recon и Far Cry. Уловката в случая е, че в тях са наблъскани един бог знае какво количество реклами. Скоро ще се появят и други заглавия, които ще можем да играем за без пари и дори легално. Но не точно безплатно: ние пак ще си платим, но по-друга линия.

Свалянето ще бъде отчетено като така ще се превърнем в потенциални потребители (на насочена реклама), които ще се докоснат до нетрогателните зарибяващи материали. Това ще бъде отразено и записано на сметката на рекламодателя, който ще си плаща за това на хищните геймразпространители, а ние... ние трябва да се примирим, или да спрем да практикуваме любимото си хоби.

Цялата тази рекламна лавина е неизбежна. Тя ще донесе повече пари на гейминдустрията, което би трябвало да означава и по-качествени заглавия. Това обаче е само на теория. Според мен в сила все още е добре познатото правило, че хубавите игри не се правят с много пари и добри програмисти, а с добри идеи, въображение и силно желание.

Честно казано, се съмнявам идеята за големите рекламни пачки да стимулира мозъчните клетки на производители и разпространители и в бъдеще да ни застигне порой от хитове... По-скоро резултатът от всичко това е, че големите играчи на геймсцената ще трябва да се приспособят към новите условия. Или да изчезнат завинаги. Ще се наложи да се приспособяваме и ние.

Искате просто нещо добро

или най-доброто?

TURBOX

Dominus GN77-225

- Най-добър дисплей: Full HD 1920x1200 (1080p)
- Най-добра видео карта: nVidia 8700M GT
- Най-модерна технология: Intel Centrino Duo

intel Centrino Duo

3199 лв.

Код: **988782**

Технически характеристики:

Дисплей: 17.1" WUXGA Glaire Type 1920 x 1200, Процесор: Intel Core 2 Duo T7300 2.40GHz, Памет: 2048MB DDR2, Диск: 200GB, Видео карта: nVidia GeForce 8700 512MB, DVD Super Multi (Double Layer), WiFi/Bluetooth /Camera 1.3MP, Тегло: 3,95 kg, 1 година гаранция.

4 hour service — 4 часова техническа поддръжка

built to order — Асемблиране по ваша мярка

upgrade — 4 часов upgrade

telephone support — 12 часова поддръжка по телефона

PLESIO Компютърс ЕАД

0800 18 200 www.plesio.bg

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕТЕ - СЕПТЕМВРИ 2007

–	1. WoW	20.07%
–	2. Counter-Strike	10.73%
▲	3. FIFA 07	7.60%
▼	4. WarCraft III	7.23%
–	5. StarCraft BroodWar	6.69%
–	6. S.T.A.L.K.E.R.	5.47%
▲	7. GTA: San Andreas	4.84%
▲	8. Diablo II: LoD	4.58%
▲	9. Guild Wars	3.73%
▼	10. Tomb Raider: Anniversary	3.59%

Истинското щастие не се измерва с количество. То се усеща по пеперудите в корема, по леко разсеяното настроение и по липсата на апетит. Щастието е завладяло всички български геймъри, които лежерно и без скрупули оставят своя глас в класацията за най-играни игри на PC Mania. Както всеки месец, подреждаме претендентите за короната. Този месец обаче ни сюрпризира с истинския бум в интереса. Така първият отново е World of WarCraft, но лидерството му е толкова неоспоримо, както никога досега, а физическата подкрепа за онлайн приключението е чувствителна. Дали има значение, че вече можеш да си купиш пакет за WoW от супермаркета (видяно на живо във верига магазини "Фантастико")? Аз бих го отдал на пеперудите в корема - хората наистина са щастливи да прекарват нощите си пред монитора, вкопчени в поредния рейд.

Втори през този месец се подрежда ветеранът Counter-Strike. Ветераните имат традиционно силно влияние в чарта и това е ситуация, която не може да се промени току-така. В това няма нищо лошо - важното е геймингът да е интензивен. Трети е FIFA 2007, която традиционно през лятото увеличава подкрепата за себе си. Вероятна причина първа - мачовете за новия сезон тепърва предстоят. Вероятна причина втора - а може би всички просто чакат скорошната премиера на FIFA 2008? Четвъртото и петото място са отредени за най-добрите коне в стадото със състезателни жребци на Blizzard - WarCraft III и StarCraft.

Тъжната новина на лятото е, че StarCraft 2 ще се забави до 2009 година. Какво от това, след като Broodwar е достатъчно мотивиращ за феновете и така вече 11 години? Консервативната традиция е причината и за учудването ни от шестото място на S.T.A.L.K.E.R. Някакси не е редно така нова игра толкова лесно да се намества между доайените и да сваля преклонната им средна възраст. Ако всички нови заглавия бяха толкова интересни и яки като S.T.A.L.K.E.R., вероятно и свежестта в чартовете щеше да е по-висока. Засега обаче неговият пример остава самотен, а директно след него са други ветерани като San Andreas и Diablo II.

Деветият Guild Wars е отново свежа глътка въздух, която ни напомня, че си заслужава да си купуваме нови компютри, за да играем по-новите и по-красиви, но и по-добри игри. А за да има тазмесечната история хепиенд, на десето място откриваме Tomb Raider. Не е за вярване, но е факт - Лара Крофт и този път успя. Летните месеци традиционно са силни в нейната кариера. Дали и други интересни заглавия ще имат този шанс? Никога не знаеш. Стига да има пеперуди в корема, всичко е възможно...

Купувате ли си оригинални игри?

През този месец ви попитахме дали си купувате оригинални игри. След влизането на България в ЕС няма нищо по-естествено от това пазарът на софтуер да стане по-легален, жизненият стандарт да се покачи, а хората да започнат да си купуват по-малко пиратски игри. Малката подробност в случая е, че това не е български, а световен проблем и в този смисъл българският потребител се държи модерно. Той просто не дава пари на вятъра, освен ако целта не оправдава средствата. Така World of WarCraft е причината за все по-сериозното изсветляване на геймърския пазар.

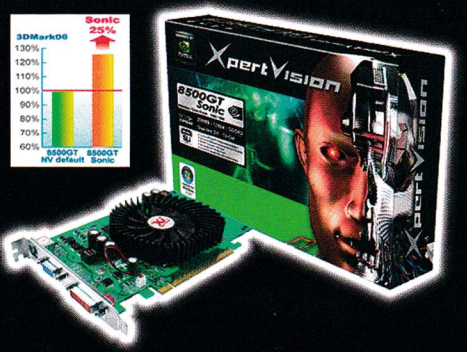
През продажбите на WoW вероятно ще може да се засече общият брой геймъри в България - легални и пирати. А пиратите не намаляват не заради качествата на видео забавлението, а заради неговата цена. Близо 18% от вас посочват материалната достъпност като ключов фактор в избора им дали да преминат към светлата страна. Почти толкова голяма група е на мнение, че все пак култовият характер на FIFA или Need for Speed може и да ги провокира към покупка. PC Mania отдавна е култова и ви провокира.

И през следващия месец ви очакваме да гласувате на www.pcmania.bg, където може да спечелите една от следните награди: ваучер за покупки на стойност сто лева за продуктите на XFX; комплект геймърски мишка и подложка, плюс пълната версия на Brothers in Arms: Road to Hill 30. Трета награда е играта Vivisector.

Всеки гласувал и попълнил данните си, ще участва и в томболата за голямата награда – най-бързата видеокарта в света GeForce 8800 GTS Fatal1ty едишън, която ще бъде изтеглена на Коледа. Такъв подарък не сте и сънували!

КУПУВАТЕ ЛИ СИ ОРИГИНАЛНИ ИГРИ?

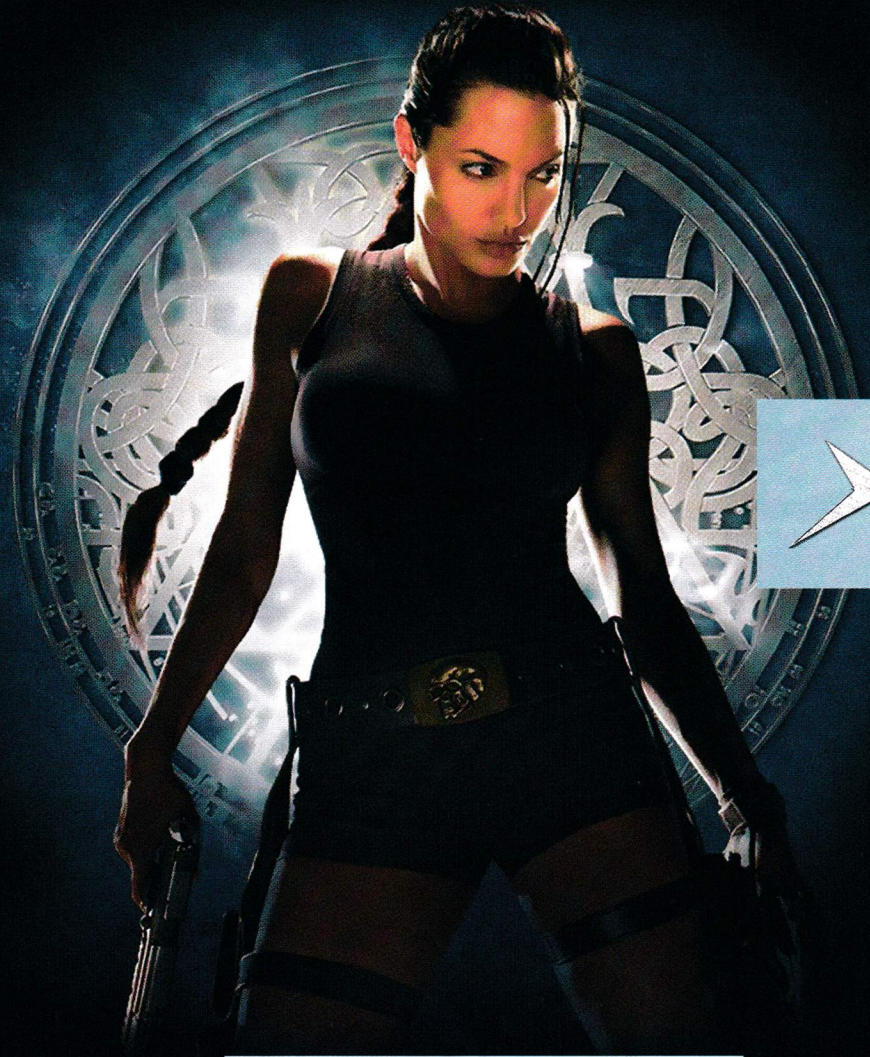
Не, никога!	39.98 %
Само ако нямам избор (WoW, Guild Wars...)	21.27 %
Да, ако цената е достъпна	17.73%
Да, но ако са много добри	17.60%
Да, често	3.42%



GeForce 8500GT Sonic

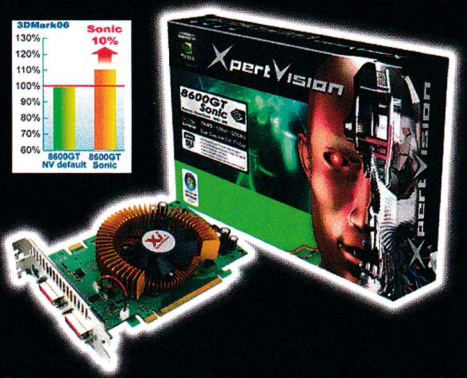
GeForce 8500GT Super

GeForce 8800GTS



XpertVision

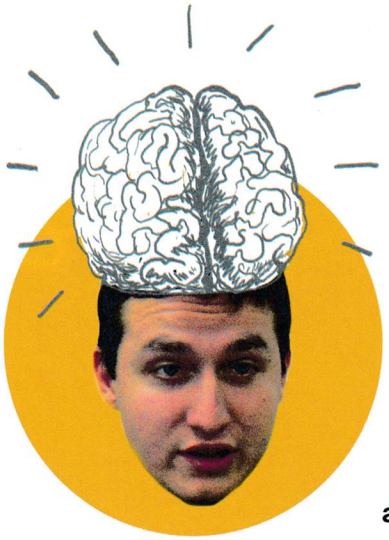
GeForce 8600GT Sonic



GeForce 8600GT Super

computers® ARGUS

Аргус Компютри ЕООД
ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
Тел. +359 2 974 66 11, факс: +359 2 974 16 61, www.argus.bg



Здравейте, скъпи читатели на писмата! Понякога е трудно, а друг път съвсем лесно. През този месец ми беше страшно лесно да избера най-добрите ви писма, в които освен традиционната горчивина, сарказъм и понякога болка този път видях и стройна мисъл. Трудно ми беше обаче на места да проследя нишката й докрай, така че да не се получи някой фал и внезапно да се окаже, че може би не съм разбрал докрай намерението на скъпия читател. Прочее, търси се нова тема, която да жегва юношеските ви сърца. Пиратството се поизчерпи, конзолите ще спечелят рано или късно битката за хола, а оригиналните игри са... оригинални. Коя е темата от геймърското ежедневие, която най-много ви тревожи? Разкажете ми, нека поговорим за това през следващия месец.

Сашо Бойчев

Антиглобалист

Драги PC Бойчев,
Да, вие сте град в града, списание в списанието и утрешната жълта страница в нужника на един геймър (там си е най-благо да ви чете човек).
С това писмо искам да се обърна както към вас, така и към г-н Панайотов с неговата прекрасна статия - "9-те мита за геймжурналиста".
Интересен материал и то много, наистина, ама бива ли така да спекулирате и да се изкарвате, като жертви на пазарната икономика в нашата китна родина. То, че е било провокирано - било е, ама все пак...
Гледам си тука един брой от лято господне 1999 година и сверявам сегашните членове на редакцията с тогавашните. Имаше един период, имаше. Спомням си как неколцина от "вас" решиха на своя глава ново списание да започнат, та тогава ви дойде малко свежа кръв в редакцията. Но както и да го въртим - малко смени е имало за тези години. Все същите стари кучета лаят на нов глас и току се изповядат пред верните читатели. Има малко ненавист в тази повест, да, и сега ще кажа поради що. Хубаво обяснихте защо не всеки става геймжурналист, а обяснихте ли защо вие все още сте?
Явно работата наистина е ужасно отговорна и безгранично неблагодарна, след като толкова дълги години позициите ви не изстинаха и за миг. Как пък един не се престраши да напусне и да си намери нещо с по-малко отговорности? А новодошлите? Подушвам ли острата миризма на шуробаджанащина, пълзяща изпод тежките ви брони? Но това е тема на друг разговор. Мисълта ми е, че работата ви е тежка, но прекрасно балансирана с плодовете на труда. Нима има нещо по-хубаво от това да се интересуваш от гейминдустрията и комп. технологии, а тяхното разучаване и оповестяване да ти е ежедневие (Бойчев, ето на този въпрос можеш да ми отговориш, както ти най-добре си знаеш - с голяма доза лаконичност и малко сарказъм)? Като за финал припомням, че истината е винаги някъде по средата, а гей(м)журналистиката е между моите нападки и вашите издеяния. Пък вие, PC Бойчев, продължавайте да радвате многобройните си фенове и може пак да се срещнем след десет години.

С уважение:
М. Узунов

Виж, М. Узунов, не мога да адвокатствам на колегите си и защо си вършат съвестно работата, така че да правят най-доброто геймърско списание в България. Знам например, че мотивацията на Панайотов е далеч над финансовия стимул и той преследва каузата за изграждане на негов паметник на мястото на монумента на Съветската армия. Отдолу ще седи надпис "Не всеки става геймжурналист. Аз обаче бях и ще остана завинаги". Мога да ти отговоря също за себе си, а струва ми се, това те блазни най-много. Ами кефи ме. Кефи ме да ми е зор, да не спя няколко дни, да имам вече бели косми по слепоочията и да имам учтив повод да отказвам понякога буйни планове за нощта с едничката цел да спазя дедлайна. Много ме кефи. И през седемте години на моя романтичен ангажимент се случиха много текучества и много човешки съдби се промениха радикално. Всичко се развива. Не се променят само нещата, които работят безотказно. Например дедлайните. Но това е тема на друг разговор, в който няма място за твоя иначе красноречиво груб сарказъм.

Металяги

Ко ста-а песеманяци. Начи мноо поздрави на екипа (супер простотии пишете яка работа продължавайте все така, че и повече). Особено мноо ме кефи голямата главъ с големия АКЪЛ. Ся тука няя пиша за пиратството шото чекистите гадни (ГДБОП) могат да го читат тва. Нито за WoW (тва е много готина абревиатура лично на мен ми се допиква от нея) шото не я играя. Driver-а новия е много харна игра, STALKER-а също ,а пък Terror Strike-а си е чисто копие на The Regiment с друго име ма пак с оня зъл чичага с мустаците.
Ся ши продължите ли традициита сиптември месец да има неква женска на корицата (с големи убави кръгли... очи)? Списанието кърти отсякаде яко мноо яки рубриги има тва за Мениджара е яко къкто и онуи за клишетата и т.н. Ае и мноу поздрави на сичко женско из редакцията (тва малко изкопирано от типа jazz jack) AC/DC Foreverrr.

Ludiq Max

Понякога се чудя къде е смисълът в безсмислени съждения като твоето. Но тъй като се борим за светлия пример в ежедневието, понякога е чудесно, че има и хора, които могат да послужат с действията си за илюстрация на важни етично-морални казуси. Например, че жените не са "женски" за разлика от добитъка и че метълът е чудесна музика, стига в метълските компании да имаше от време на време повече, хм-м, "женски"... Вива Driver, вива гейминг, вива ... тел.

Да вземем нещата в свои ръце

Мило списание,
Купувам ви и ви чета с интерес, а понякога ме удря на спане, докато правя последното. Но стига толкова за моята особа.
Писмото ми е провокирано от една тема във вашия форум. Онзи пише значи, че му се циклело на някоя игра, но не знае точно коя е тя и моли за предложение (нещо тип "Що е то?"). Сега ще му кажа - като ти се цикли толкова, ела да ми изциклиш подутия паркет в кухнята.
Абе хора, светът върви на запАд! Излезте в парка. Откъснете си листо. Нахранете морската свиня. Или папагала. Погалете котката. Те ще ви разберат. Напишете писмо на PC Mania. Има и още - купете си дюнер, минете с прахосмукачка, четете Стивън Кинг. Оженете се, по дяволите! Имате право на всичко, но не и да питате какво да правя. Размърдайте си задника, преди да е сраснал със стола! Компютърът е една тъпа маши-

на. Използвайте го за бизнес. Ок, и за разпускане. Но не циклете! (поздрав за слабите играчи)

J. Shitbraker

Звездите ти го говорят...

Порочна практика

Привет!!! Ще бъда честен и ще кажа, че не ви чета много редовно. Причината? Еми и аз не знам каква е, но предпочитам кутия цигари и бира пред списание. Но по темата.
Вчера реших да ида в кварталния НетКлуб и да си спомня времената, когато нямах PC в къщи. Влизам и к'во да видя...
Всичко живо цикли CS WcIII SC . Е***и тея хора само от тия геймки ли се интересуват. Кво е т'ва? Има много по стойностни и яки игри – Silverfal, You Are EMRTY, S.T.A.L.K.E.R., Guild Wars/, но проблемът на българския геймър е смотано животно – играе, каквото играят всички, т.е. няма еволюция. Защо игри, които завладяват света, не стават хит в нашата родина???
Аз не съм сигурен, предполагам че и вие.
И накрая защо, по дяволите, всички разцъкват само FIFA? Примерно PES е 100 пъти по стойностна и добра (само KONAMI да оправят проблема с лицензите, защото е тъпо West Ham да се казва West London).
П.П. Обещавам, че ако ми отговорите ще спра алкохола и цигарите.

Станимир Кронев (Стан)

Няма отговор на твоите терзания, Станимире. Справедливостта е невъзможна, когато става дума за човешкия вкус. Така че продължавай с пороците. Само внимавай някой ден да не разбереш, че няма еволюция и в тази област.

Експертна консултация

Здравейте отново!!! Въпросът ми е следният: каква е целта на вирусите, освен да ни тормозят? Кой въобще дава пари да се правят. Аз си го обяснявам така: примерно дадена компания за антивирусни програми прави някакъв супер-дупер гаден вирус и после прави супер-дупер яка антивирусна и печели за сметка на нас. Г-н Бойчев, Вие знаете ли отговора на този въпрос?

Николай Николов

Знам го. Целта на вирусите е зловредна. Тяхното създаване е водено от мотивацията да сториш зло и да демонстрираш, че някой друг не си е свършил добре работата.
Вирусите се възползват от пробиви в сигурността на Windows и се опитват да нанесат щети. Така от дребна шегичка понякога се случват големи ИТ-трагедии...

Защо тъгуват геймърите

Здравейте отново PC Мания, седя си аз пред компа на първия учебен ден и си мисля за геймразработчиците - тяхната работа не е ли да ни радват с оригинални и забавни игри вместо да заливат пазара с еднообразни (повечето де) заглавия и да си драпат разните чаркове.
А навремето не беше така (казвам навремето, въпреки че основните на познанията ми относно игрите не датират чак от толкова отдавна).
И какво излиза - те си прибират паричките, а това се дължи на хора, на които не им се изясни, че NBA Live!, NHL и FIFA в последните години не са поредици, а ъпдейти. Най-тъпото е, че на разработчиците (пак на повечето) не им стана ясно, че ако направят едно по оригинална игра, ще спечелят повече.
Но къде-къде по-лесно е да не променяш целия код, а само туктам графичната платформа (нещо, за което не съм сигурен, че се прави). Ах, тез Electronic Arts, дето лежат на стари лаври - критиките ми са отправени предимно към тях.
Е, туй беше. Изплаках си мъката. Вярвам, че има хора, които споделят мнението ми.

Александър Проданов

По-голяма печалба се постига при по-ниски разходи. "Ъпдейт" на футболен симулатор е по-изгоден за производство от изцяло нова игрова концепция. Ти можеш ли да измислиш такава? Пробвай се. Ще станеш несметно богат...

BRAND NEW

Тотално нова Total War

На тазгодишното геймизложение в Лайпциг бе разкрита Empire: Total War - следващата стратегия на геймстудиото, отговорно за появата на култовите Rome: Total War и Medieval: Total War. Периодът, който тя ще покрива, ще започне от началото на 1700 и би трябвало да приключи някъде в началото на 1800. Мускети, артилерия и истински морски битки - засега това са три от ключовите нововъведения, които можем да очакваме в геймплея на новата стратегия. Игра, в която ще можем да доминираме не само в Европа, но и по целия познат свят. Искате повече информация? Ще трябва да почакате малко, докато Creative Assembly решат да изплюят камъчето.

Краят наближава

През 2009 Farmarix Enterprises ще ни зарадват с поредния шутър, захранван от Unreal Engine 3. Той ще се казва The End и ще ни превъплъти в ролята на Майлс Гардън – някогашен горд офицер и щастлив семеен човек, сега той е потънал в пълно отчаяние. След като загубва съпругата си в трагична автомобилна катастрофа, Майлс се пропива. Единствено братовчед му Чаз решава да го приеме и да му помогне. Той му предлага да възвърне достойнството си. Но нищо на този свят не е безплатно. Въпросът е доколко Майлс е склонен да жертва, за да възвърне някогашното си Аз.

Открийте изгубената империя

Paradox Interactive споделиха, че Pollux Gamelabs са се заели с разработката на нова космическа стратегия тип Master of Orion и Galactic Civilizations. Тя е озаглавена Lost Empire: Immortals и ще включва шест коренно различни раси, всяка от които ще се бори за надмощие във Вселената. Играчите ще могат да изследват множество технологии, да използват лидерите на своята империя като космически инженери, дипломати и археолози и прочие.

КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

Наградите от томболата на XFX

Щастливците през този месец са:
Александър Николаев, Айтос – печели дънна платка nForce 650i Ultra.
Бистра Бъбарева, Пловдив – печели бъндел XFX X-Gear (слушалки + XFX X-Gear Dual Reflex геймпад).
Симеон Драгиев, Бургас – печели 3 мес. абонамент за PC Mania.
Моля, печелившите да се обадят на телефони 02/986 38 19, 02/986 14 93 или 0888 236 067.
Гласувайте и се регистрирайте на **www.pcmania.bg** за нови подаръци!

EXPANDED WORLDS

Галактически експанжън

Galactic Civilizations II ще се разшири за втори път. Този път новият експанжън е озаглавен Twilight of Arnor и би трябвало да се появи на пазара още тази година. В него ще открием нови опции за кустомизация на вашите космически кораби и допълнителни технологии за всяка една от съществуващите извънземни раси.

Бойният поход на Warhammer

Namco Bandai оповестиха разработката на първия експанжън на Warhammer: Mark of Chaos. Warhammer: Battle March ще предложи една нова сингълплейър кампания и две допълнителни раси - тъмните елфи и орки и гоблини. Всички останали ще получат нови единици, а мултиплейър режимът ще бъде освежен с няколко нови типа игра. Освен за PC Battle March ще се появи и за Xbox 360, като конзолната версия ще включва и оригиналната кампания на Mark of Chaos.

WEIRD

Мафията се завърна

Take 2 Games най-накрая потвърдиха разработката на Mafia 2 - продължението на мафиотската игра на Illusion Softworks, за което се заговори още през 2003 г. То отново ще ни потопи в един огромен жив град от 40-те, 50-те години и ще ни превърне в истински, безцеремонни мафиоти. Авторите обещават "wow" факторът във визуално отношение да бъде изключително висок. Каквато и да съществена информация за геймплея обаче на този етап, все още не е изнесена.

Полусянката на ужаса

Paradox Interactive анонсираха плановете си да разпространяват продължението на уникалния психологически хорър Penumbra: Overture, който изкара акъла на всички, които се потопиха в неговия мрачен и мистериозен свят. То ще се казва Penumbra: Black Plague и би трябвало да излезе през първото тримесечие на идната година. Paradoax твърдят, че това ще е последната част на поредицата. Това обаче е леко объркващо, тъй като в самото начало тя бе обявена като трилогия. Дали ще има междинна част, която ще излезе по Коледа, все още не се знае.

MIXED

Guitar Hero III и за PC

През тази есен ще можем да разцъкаме една от най-оригиналните конзолни игри! Aspyr възнамеряват да пуснат на пазара за PC и Mac самия Guitar Hero III: Legends of Rock. Освободете рокаджията в себе си и посрещнете предизвикателството на над седемдесет оригинални песни и десетки зловещи босове, които ще трябва да преборите чрез своята китара.

От авторите на Gothic

Следващата игра на Piranha Bytes - студиото, известно вече като Pluto 13 и отговорно за появата на Gothic, една от най-добрите ролеви поредици въобще - се подвизава под кодовото название проект RPB. Ще се разпространява от Deep Silver, но все още не можем да кажем със сигурност кога ще се появи на пазара. Тя би трябвало да предложи огромен, жив фентъзи свят, с който се характеризираше Gothic... Какво още? Ще трябва да почакаме поне още малко...

Озаглавиха F.E.A.R. 2

Ако случайно сте се чудили как ще се казва втората част на F.E.A.R., време е да научите. Заглавието, определено след специален конкурс, ще бъде Project Origin. Двойката ще се разпространява от Warner Bros. Interactive Entertainment и не бива да се бърка с F.E.A.R.: Perseus Mandate, което всъщност ще представлява втори експанжън за първата част на култовия хорър шутър на Monolith.

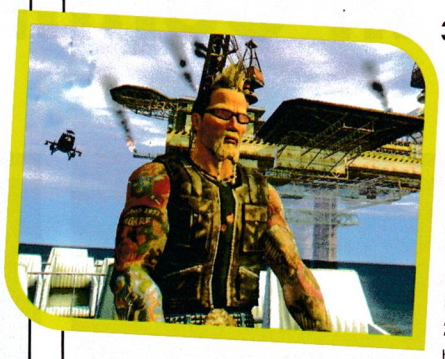
Ultima Online се преоди в 3D

lectronic Arts съобщиха, че Ultima Online: Kingdom Reborn е вече на разположение за всички фенове на тази масова мултиплейър онлайн ролева игра. Това е безплатен експанжън, който предлага пълна преработка на един от най-популярните онлайн светове, която ще се захранва от чисто нов графичен енджин, уникален интерфейс и един куп нови екстри, които ще задоволят и най-претенциозните играчи. Изминаха цели девет години, откакто Ultima Online доказа за първи път, че онлайн игрите могат да бъдат доста популярни, заяви Марк Якобс от EA. И сега, благодарение на трудолюбието и отдадеността на екипа на UO и на подкрепата на играчите през цялото това време, настъпи нов ден за тази покъртителна игра.
Ако сте закоравели играчи на UO и искате да си свалите Ultima Online: Kingdom Reborn, последвайте *http://www.uoherald.com/kingdomreborn/gamefiles/* линк.
Онези от вас, които не притежават копие на Ultima Online, но все пак искат да изпробват Kingdom Reborn, могат да си дръпнат пробната версия (http://www.uoherald.com/kindomreborn/trial), която ще ви позволи да поиграете 14 дни.

BAD NEWS

UT3 през ноември? Едва ли

За съжаление Epic Games в пост в своите форуми споделиха, че не са съвсем сигурни дали Unreal Tournament 3 ще успее да се появи през ноември тази година. Те правят всичко възможно по въпроса, но на този етап не биха се ангажирали с точни дати.



Забавят Mercenaries 2?

В нета се разнесоха слухове, че излизането на Mercenaries 2: World in Flames ще се забави и вместо в края на тази година, геймката, която ще предложи едни от най-унищожимите нива, би трябвало да се появи чак през 2008-ма. Напълно е възможно те да са верни, тъй като по този начин тя няма да се наложи да се конкурира с Crysis, който ще види бял свят през ноември и който също така, подобно на Mercenaries 2, се разпространява от Electronic Arts.

Belief & Betrayal през 2008

Вместо в края на тази година Belief & Betrayal ще излезе на пазара чак през първото тримесечие на идната, съобщиха от Lighthouse Interactive. Това е една от десетте най-очаквани приключенски игри, в която ще открием от всичко по малко - вяра и суеверия, жажда за власт и интриги, истина и конспирации.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Need for Speed: ProStreet	Electronic Arts
FIFA 08	Electronic Arts
NBA Live 08	Electronic Arts
Tabula Rasa	NCsoft
Hellgate: London	Namco Bandai
Half-Life 2: Episode Two	Valve
F.E.A.R. Perseus Mandate	Sierra
Guitar Hero III: Legends of Rock	Aspyr
Clive Barker's Jericho	Codemasters
Age of Empires III: The Asian Dynasties	Microsoft
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari
Agatha Christie: Evil Under the Sun	The Adventure Company
The Witcher	Atari

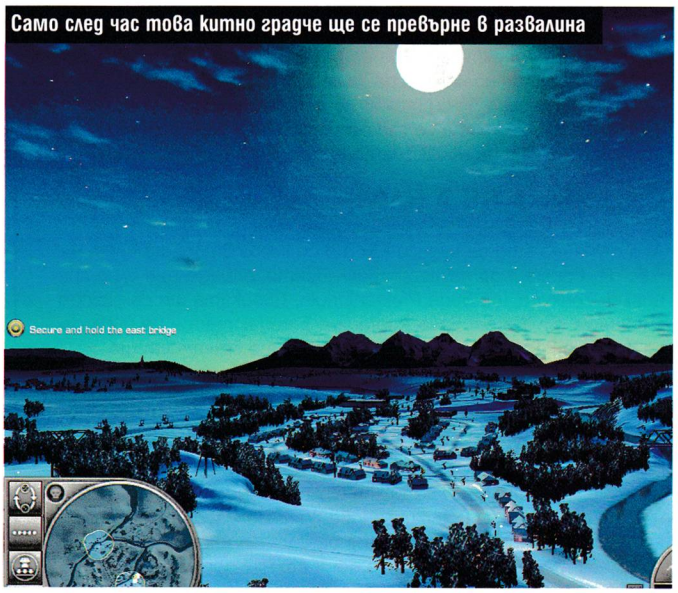
Жанр: **Тактическа стратегия**
Издател: **Sierra**
www.worldinconflict.com
Изисквания: **P 2.2GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, Xbox 360**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Ако Берлинската стена не бе паднала...

World in Conflict

Командните постове играят ключова роля в геймплея


Само след час това китно градче ще се превърне в развалина

Когато времето се развали, не може да викате повече подкрепления

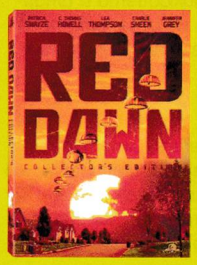
От време на време се появява игра, за която искаш да разкажеш на своите приятели. Която те залепва за монитора и не те оставя да спиш по цяла нощ. Която остава на харда ти месеци, след като си я превъртял. Игра като World in Conflict.

Идеята за създаването ѝ се ражда преди няколко години, а целта на дизайнерите е простичка – да се опитат да пресъздадат достъпността на деткмач игрите на шутърите, но не къде да е, а в реалновремева стратегия. Ключът към успеха, според Massive Entertainment, които се прославиха с поредицата Ground Control, е да емулират респаун системата, която стои в основата на повечето екшън игри. И успяха. Резултатът е технологично съвършена стратегия със солиден геймплей и един от най-добрите мултиплейър режими, с които може да се сблъскате на пазара. С нея Третата световна война ще избухне за първи път във вашия дом. В буквалния смисъл на думата.

Всеки иска да управлява света

Вместо да ни стоварят на бойното поле на някой реален световен конфликт, авторите решават да зададат ключовия въпрос: „Какво щеше да стане,

Източници на вдъхновение

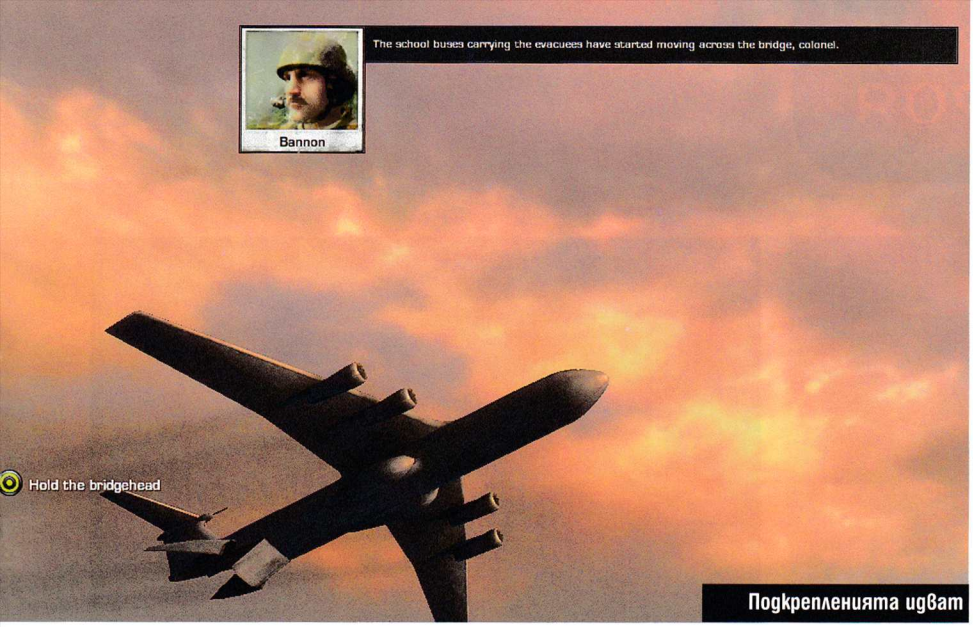


Геймдизайнерите твърдят, че филмът „Червена зора" от 1984 г. е бил основният източник, от който са черпили вдъхновение при създаването на World in Conflict. Той разказва за нахлуването на съветските войски в Америка.

Това най-ясно личи в първоначалните въздушни нападения (макар че във филма те се случват в Колорадо, а не в Сиатъл), както и използването на цивилен транспорт, който да прикрие нападателната сила на руснаците. „Възходът на Червената буря" на Том Кланси вероятно също е послужила като отправна точка за направата на играта. В книгата се описва фикционална война, разиграла се между НАТО и Варшавския пакт в Западна Германия.

Това едва ли е случайно, тъй като при написването ѝ е участвал и Лари Бонд – експерт по проблемите на Студената война и главен консултант по работата на World in Conflict.

И шутъри като Call of Duty и Medal of Honor са оставили своята следа в играта най-вече с идеята си геймърът да се почувства част от едно по-голямо сражение, в което има дребна, но често решаваща роля. Той не командва цялата армия, а само малък отряд от войници.



Подкрепленията идват

Масово унищожение

Сиатъл в часовете на нападението

Речено-сторено – парашутистите дойдоха на помощ

Под артилерийски обстрел

ако Берлинската стена не бе паднала? Ако Студената война не бе приключила през 1989 г.?" Ето накратко какво е тяхното виждане по въпроса.
Варшавският пакт е пред разпад, а Съветският съюз решава да изнудва не кого да е, а самите янки. Техният ултиматум е следният: ако САЩ не се съгласят да подпомогнат рухващата икономика на комунистите, Червената армия ще нападне Западна Европа. Америка, разбира се, игнорира това послание, а руснаците реализират заплахите си като атакуват позициите на НАТО. За да попречат на САЩ да изпрати подкрепления в Европа, военачалниците на СССР повеждат война и на още един фронт, нападайки Америка по въздух и вода. Ъ-ъ-ъ, да, не звучи много оригинално. Не е като да не сме срещали подобни идеи тук и там (за справка виж Freedom Fight-ers). И все пак никоя игра досега не е успявала да пресъздаде този конфликт толкова мащабно. Дори и Варшавският пакт (на който прочее и ние сме били членки, за онези от вас, които са бягали от часовете по история) не би повярвал на думите ми, ако знаеше с какъв хъс СССР атакува Сиатъл в World in Conflict в края на 1989-та. Точно в този момент започва и соловата кампания в играта, поверявайки ви защитата на един от най-големите градове на САЩ...

Денят на инвазията

Как Съветският съюз успява да изненада и измами по такъв брутален начин една от най-големите световни сили по онова време? Като натоварви войските си на цивилни кораби и акостира по крайбрежието във възможно най-неочаквания момент, разбира се. Как не са се сетили досега?
Още в първата мисия ще станете свидетели на страхотните технологични възможности на World in Conflict. Руснаците са безцеремонни и буквално изравняват Сиатъл със земята. Артилерийски снаряди валят от небето, многоетажните сгради рухват една по една, цивилните бягат панически, а заварената по долни гащи армия е безсилна срещу подобно масирано нападение. Единственият шанс е пълно отстъпление. Точно тук се намесвате и вие, за да могат приклещените в засада военни да евакуират колкото се може повече американци.
Уви, соловата кампания няма да ви позволи да погледнете сражението и през очите на комунистите. Тя центрира вниманието върху отчаяните опити на американците (и отчасти на НАТО) да удържат инвазията и в крайна сметка – да се опитат да изтласкат нападателите обратно в Сибир, където им е мястото. Тук, както може би се досещате, няма да бъдете пощадени от характерния за янките патриотизъм, който постоянно ми човърка в червата и предизвиква стомашно разстройство. Но когато става въпрос за стратегия от ранга на World in Conflict, това някакси може и да се преглътне.

Над бойното поле

Досега не бях виждал друга RTS, която да има толкова гигантско и същевременно – адски детайлно и подлежащо на масово унищожение бойно поле. Абсолютно всичко – до последната къщурка, небостъргач или дръвче – ще хвръкне във въздуха, стига да го поискате.
Може да се движите напълно свободно из всяко едно кътче на терена с помощта на клави-

Хеликоптерите са изключително полезни, но ги пазете

По-добре танковете да дойдат

Глобалната карта

Убийте този снайперист, за да получите допълнителни облаги

шите W, S, A и D плюс мишката. Камерата не е толкова неприветлива, колкото вероятно звучи на пръв поглед и за това допринася и максимално изчистеният интерфейс, който не се натрапва и не ви разконцентрира излишно.
Въпреки гигантските карти, може да стигнете до избраната от вас точка максимално бързо. В това отношение глобалната карта е изключително полезна. Тя смалява бойното поле до големината на вашия монитор и ви позволява да планирате нападението си доста поточно и внимателно.

Част от голямата картина

Напук на тази мащабност, Massive са решили да намалят армията ви до допустимия минимум и да ви спестят икономическата и строителна част, характерна за повечето RTS-и, което едва ли ще се понрави на мнозина стратези.
Може би най-гениалната хрумка в гейпмлея е начинът, по който боравите със своите войски. Всички играчи разполагат с равен на брой точки „подкрепление", които им позволяват да извикат ограничен брой пехотинци, танкове или въздушни единици. В World in Conflict няма да събирате ресурси, нито пък да издигате бази. Директно се хвърляте в центъра на сражението. Когато някой от войниците ви се гътне, командите точки, които сте похарчили за извикването му, постепенно ще ви бъдат възстановени, което означава, че след време ще може да повикате негов заместник или напълно нов тип юнит. Общо взето ключът към успеха често е свързан с превземането и задържането на някой команден пост. Обикновено това са една или няколко взаимосвързани точки от картата, и ако искате да попаднат във ваши ръце, трябва да поставите единица във всяка една от тях. Колкото повече време удържате поста, толкова повече укрепления ще се издигат около него – противовъздушно оръдие, картечно гнездо и прочие.

Армиите на 80-те

Трите основни фракции в World in Conflict са САЩ, НАТО и СССР. Кой знае каква съществена разлика помежду им няма да открие. Това все пак не е StarCraft. По-голямата част от единиците им обаче имат специални нападателни и защитни умения, които могат да се ползват през определен период от време, но са изключително полезни, ако бъдат използвани в правилния момент.
Танковете например могат да изстрелват мощни снаряди или да се обгръщат в дим и по този начин да изчезват от полезрението на врага. Пехотата разполага с гранатомети или пък има възможност да спринтира и да стигне бързо от точка А до точка Б – например, за да окупира дадена сграда и по този начин да получи по-добро прикритие.

Авторите са останали верни и на реализма и превозните средства са с различна степен на бронираност отпред, отстрани, отзад и отгоре. Ако решите да се възползвате от това, определено няма да съжалявате. Както всички знаем, танковете са най-непробиваеми отпред, а най-нараними – отстрани. Що се отнася до станалите единици и техните плюсове и минуси, оставам ви ги изцяло на вашата собствена любознателна натура.

Тактически подкрепления

С всеки убит юнит, превзето стратегическо място или излекуван съюзник трупате от т.нар. tactical aid точки. Благодарение на тях може да дадете воля на своето деструктивно Аз и да разпердушините бойното поле и всичко, което ходи или се търкаля по него. Напалм, артилерийски обстрел от всевъзможен вид, въздушни нападения и дори атомни бомби – това са само малка част от възможностите, с които разполагате. След тях най-ясно си личи колко подлежащо на унищожение е бойното поле на играта. Горите биват изпепелявани – пехотата вече не може да се крие в тях и да тормози войските ви! Сградите – изравнявани със земята, което улеснява маневрирането на танковете ви из тесните улички на града. А мостовете – разбивани на парченца, което ще принуди противника ви да потърси заобиколен маршрут.

В стихията на мултиплейъра

След като пребягате през синглплейър кампанията, не ви остава нищо друго, освен да се насочите към мрежовите битки. А те са може би най-силната страна на World in Conflict. Вместо да чакате дадено мултиплейър меле да свърши, за да може да се присъедините към приятелите си, имате възможност да скочите на бойното поле по средата на сражението и да запълните дупките в защита или нападение, които вашият екип има. Доста необичайна за една стратегия идея, но функционираща по един изключително елегантен начин.
Отборната игра в мрежовите сражения е от съществено значение. Всеки играч може да поеме специфична роля, в която ще получи достъп до специални единици, които иначе са недостъпни. Ако реши да командва пехотата, ще отговаря за всички двукраки войници и леки превозни средства. В случай че предпочита нещо по-унищожително – тогава тежките бронирани машини са това, което търси. Третият вариант е да се ангажира с контрола над въздушните единици, които са представени изцяло от хеликоптерите. Последната възможна роля е на съпорт – тук ви очакват единици, които могат да поправят съюзниците си, като противовъздушни оръдия и тежката артилерия.
Всеки играч е насърчаван да закупува единствено единици в зависимост от ролята, която си е избрал - основните юнити от останалите специализации са достъпни за всички, но те струват много повече точки „подкрепление". Това прави играчите изключително зависими един от друг, тъй като например тежките хеликоптери изяждат бронираните наземни единици за закуска, но са обречени без противовъздушна подкрепа, а танковете нанасят минимални щети върху пехотинците и могат да бъдат елиминирани за нула време, ако няма някой, който да им пази гърба от противниковите базуки.

Технологично съвършена

World in Conflict е една от първите игри, която може и да ви накара да се замислите дали да не се сдобиете с DirectX 10 съвместима карта. Но дори и без такава, тя изглежда великолепно и на ниски детайли. За да се насладите на всичките дребни джвъчки, които енджинът е способен да пресъздаде, трябва да притежавате видеокарта, поддържаща изцяло DirectX 9.0c, което означава, че допустимият минимум е nVidia GeForce 66-00 или ATI Radeon X1300. World in Conflict става за игра и на послаби DX9.0c карти.
Тогава обаче рискувате да изпуснете едни от най-впечатляващите експлозии и може би най-детайлното бойно поле, за което всяка стратегия в реално време може само да мечтае. Що се отнася до озвучаването, експлозиите ще разцепят спийкърите ви, музиката се вписва перфектно в по-драматичните моменти, а повечето герои са се справили отлично със задачата си да вдъхнат живот на главните герои в кампанията. Дори актьорът Алек Болдуин (пичът от „Сянката") се е съгласил да вземе участие в играта и чете брийфинга преди началото на всяка мисия. А когато зумнете достатъчно близо до сражението например, може да чуете дори приятелски шегички, които пехотинците разменят помежду си.

Какво излиза в крайна сметка?

World in Conflict е от онези игри, които оставят трайна следа в жанра.
Тя не се опитва да внесе някакви кой знае какви революционни промени и нововъведения, но начинът, по който са сглобени всички елементи, заслужава специални похвали. Ако все още не сте се сдобили с тази игра, най-горещо ви препоръчвам да го направите.

Историята такава, каквато е

Краят на 80-те години на миналия век донася изненадващия и бърз край на половинвековното съперничество между двете суперсили – Съединените щати и Съветския съюз, както и на групираните около тях блокове. Причините за това са няколко и трудно може да се изтъкне една-единствена, която да е с най-голямо значение. Мнозина считат, че ускорената надпревара във въоръжаването по времето на президента Рейгън е най-важна. Решен да придобие категорично превъзходство във военно отношение, Вашингтон започва амбициозния си проект „Инициатива за стратегическа отбрана", когото обществеността кръщава „Star Wars" на името на популярната фантастична сага на Джордж Лукас. Този проект предвижда извеждането в орбита на цяла поредица от спътници, въоръжени с мощни лазери и ракети-прехващачи, които да прихванат и унищожат съветските балистични ракети по време на полета им. Съзнавайки, че това ще наруши военния баланс в полза на САЩ, Москва всячески се опитва да не изостава в надпреварата, което коства на страната десетки милиарди. В резултат на това икономиката рухва, обществото започва да се бунтува и така настъпва началото на края за Съветската империя. А едновременно с това – и на Студената война.

+

- динамична стратегия
- технологично превъзходна
- убийствено добър мултиплейър

графика
звук
геймплей

5.5

- не може да играем със СССР в кампанията, очакваме експанжън
- няма съществени разлики между трите фракции
- ненормални изисквания за максимална резолюция

–

HOT SHOTS

Жанр: **Стратегия**
Издател: **SEGA**
www.sega.com/gamesite/universeatwar
Излиза: **октомври 2007-ма**
Платформа: **PC, Xbox 360**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Една легенда се завръща

Fallout 3

1

2

1 Vault-Tec Assisted Targeting System
Битките ще са в реално време. Подобно на класическия Fallout обаче ще може да се прицелвате в определени части от тялото на противника, стига да спрете играта на пауза и да имате достатъчно количество action точки.

2 Постапокалиптично насилие
Глави ще експлодират, крайници ще се откъсват и хвърчат, очни ябълки ще се изтъркулват от своите кухини и ще се търкалят на земята. Особено ако имате прословутия perk "Mess character", който увеличава шанса всяка смърт да бъде изключително зрелищна.

3 Морални дилеми
Ето типичен куест за Fallout 3 – странник иска да активирате бомба и да взривите селището Мегатрон. Вариант А – изпълнявате молбата му, изпепелявате града, губите всички куестове в него, но отключвате нова област с други задачи. Вариант Б – казвате на шерифа и продължавате да куествате в Мегатрон.

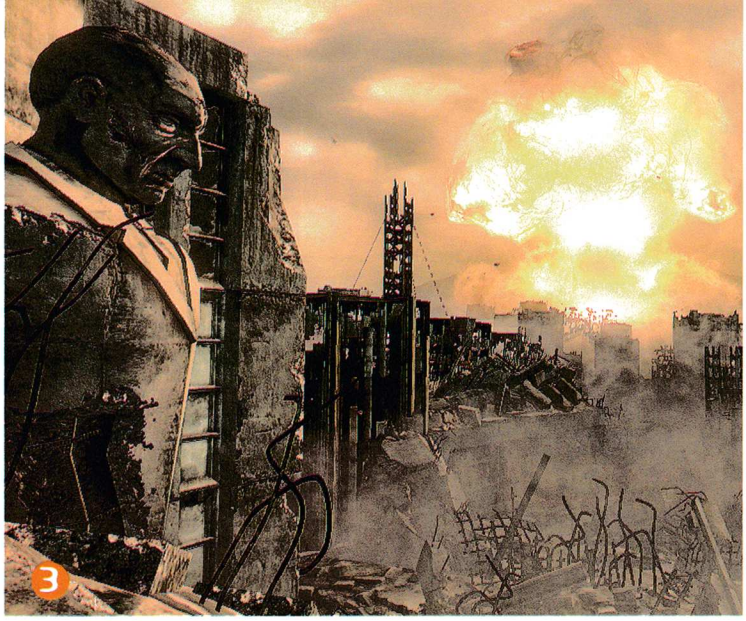
4 Всичко се променя
Това е вашият баща, озвучен от актьора Лиъм Нийсън. Физиономията му ще се променя в зависимост от това как сте избрали да моделирате главния си герой в началото на играта. Прочее можете да бъдете и жена!

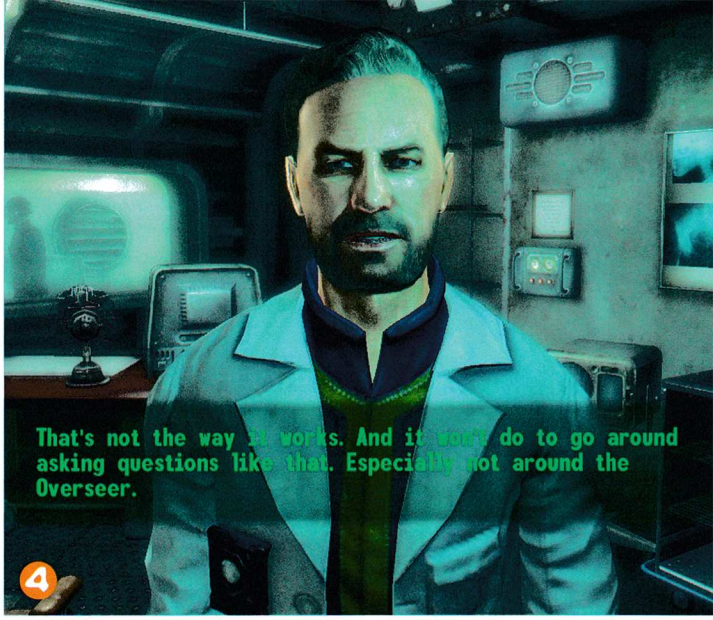
5 Размерът няма значение
В сравнение с Oblivion светът на Fallout 3 ще бъде с една идея по-малък. Тройката ще бъде по-къса и с по-малко куестове, които обаче ще могат да бъдат изпълнявани по два много различни начина.

6 Да създадеш свят
Fallout 3 използва подобрена версия на енджина на Oblivion. Както си личи, лицата на хората ще изглеждат доста нереални за разлика от последната игра на Bethesda. Освен това авторите са наели 30-40 актьора, които да помогнат с озвучаването на стотиците NPC-та.

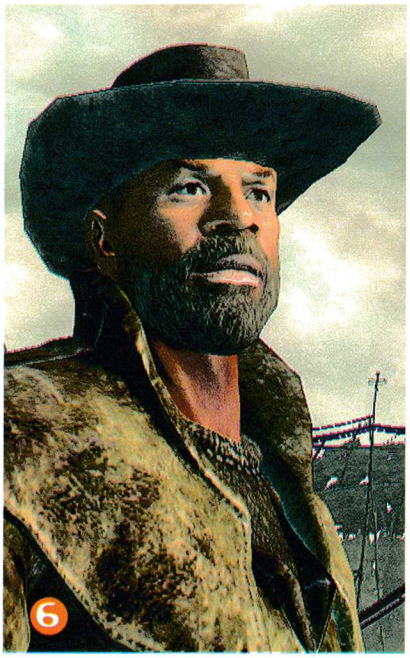
7 Pip-Boy
Вашият подарък за десетия ви рожден ден. Това устройство е прикрепено за китката ви и освен всичко останало, то служи и като радио (Bethesda са лицензирали 20 класически песни от 40-те) и показва нивото на радиация в тялото ви.

8 Въпрос на гледна точка
В основата си Fallout 3 ще бъде екшън-ролева игра от първо лице. Ако предпочитате обаче, може да погледнете героя си и от трето. Помислено е и за почитателите на изометричната гледка, характерна за първите две части от поредицата.





Vault 101 – единственият оазис в пустошта. В продължение на 200 години това бе най-безопасното убежище за жителите на Вашингтон и неговите предградия. След като Глобалната атомна война през 2077 опустоши всичко и всички, жителите на Vault 101 се наслаждаваха на своя щастлив живот, без да бъдат излагани на постоянния външен стрес. Нито гигантски насекоми и рейдърите, нито търговците на роби и супер мутанти успяха да нарушат това спокойствие. В една тиха утрин обаче вие се събуждате и разбирате, че баща ви осквернил законите на Надзирателите и е напуснал Vault 101 по незнайни причини. Вие ще трябва да излезете от черупката на своето спокойно убежище и да започнете странстванията си из суровата Пустош, за да откриете както своя баща, така и истината...



Жанр: **Екшън-приключение**
Издател: **Ubisoft**
www.assassinscreed.com
Излиза: **9 ноември 2007**

Владимир Тодоров

„Нищо не е вярно, всичко е позволено"*

Assassin's Creed

Изкуството да преодоляваш всякакви препятствия единствено и само чрез силата на човешкото тяло. Умението да достигаш до всяко място на този свят, както и когато си пожелаеш. Състояние, в което умът и тялото ти са едно неразделно цяло. Философия, в която бързото мислене и ловкостта са основни. Една дума – паркур. Сега представете си тази идея, пренесена в компютърна игра.
Ражда се Assassin's Creed.

Свещените войни

1191 лето господне. Английският крал Ричард Лъвското сърце вече е успял да превземе пристанищния град Акра, а кръстоносците се готвят да поемат към тяхната заветна цел - Йерусалим. Неговият владетел обаче - египетско-сирийският султан Саладин - е готов на всичко, за да го задържи. Той е струпал огромна армия край крепостта Арсуф и се кани да примами воините на Лъвското сърце в засада. Тези стратегически маневри оставят незащитени голяма част от Свещените земи и докато Ричард и Саладин се опитват да се надхитрят един друг, хората, оставени да ръководят в тяхно отсъствие, започват да злоупотребяват с предоставената им власт. Корупция, експлоатация и манипулация властват навсякъде - идеалният хаос за един асасин.

Летящият орел

Някъде из разкъсваните от Третия кръстоносен поход Свети земи, броди Алатир – един от най-добрите членове на исмаилитския орден на Хашашин. Перфектният наемен убиец. Обезчестен след неуспешния си опит да ликвидира Робер дьо Сабле – единадесетият Велик магистър на тамплиерите – и да открие тяхното съкровище, той бива понижен. Неговият лидер Синан обаче му дава шанс да възстанови честта си. Алтаир трябва да открие и убие деветима души, отговорни по един или друг начин за началото на кръстоносните походи и заради които местното население страда и гладува. Това са исторически личности, които наистина са загинали именно през 1191 г. Може би не от ръката на наемен убиец, но все пак и това е могло да стане.
Малко по малко младият асасин открива, че набелязаните от Синан мъже са нещо повече от чисти печалбари, извличащи изгода от войната. Те са част от тайно общество, подобно на ордена, на който е член и Алтаир, а техните истински цели, както и планът им да ги постигнат, ще ни отведат чак до наши дни. Една съвременна конспирация, която ще бъде предадена под формата на – както си личи – може би най-оригиналната компютърна трилогия досега. И Assassin's Creed ще бъде първата встъпителна част.

Средновековието оживява

Още в самото начало Assassin's Creed ще ви пренесе в Масияф – основната база на асасините в Сирия, от която са действали по онова време. Оттук ще се впуснете в едно дълго и опасно приключение, което ще ви позволи да изследвате Светите земи и по-главните градове в района като Дамаск, Акра и Йерусалим. Авторите са успели да ги пресъздадат максимално точно и твърдят, че можем да обходим свободно всяко едно тяхно кътче. Те буквално оживяват на компютърния екран, пълни с разхождащи се напред-назад хора, вършещи ежедневните си задачи.
Както вече стана дума, Ubisoft са се повлияли изключително много от философията на паркур и точно поради тази причина Алтаир може да върши всякакви акробатични чудеса. Това трудно би могло да се опише с думи. Трябва да се види. Засега просто си представете, че границите не съществуват и че човешкото тяло е способно на всякакви чудеса. Няма преграда, която да не може да бъде преодоляна, няма място, до което не може да се достигне...

Светът около вас

Преди да решите да се присъедините към ордена на Хашашин е редно да узнаете, че всеки асасин трябва да направи малка саможертва при своето посвещение. Алтаир не е изключение. Показалецът на лявата му ръка е отрязан. Именно така малката кама, неговото основно оръжие, успява да бъде скрита от очите на хората – все пак асасините често са били принудени да се движат сред тълпи от хора и да екзекутират жертвите си на публични места.
Така стигаме и до другия най-впечатляващ аспект от геймплея - начинът, по който Алтаир реагира на разхождащите се по улицата мъже и жени, както и естествено, те на него. Прави особено силно впечатление как си прокарва път сред скупчили се на едно място хора. Той се извърта настрани, помага си с ръцете, внимателно ги побутва или направо грубянски ги изтласква настрани, което може да ги разгневи. Наистина пора-

Сай-фай нотка

Ubisoft признаха, че Assassin's Creed ще бъде част от трилогия, като някоя от следващите части (може би дори и двете) ще бъдат със сай-фай сюжет. Все още е твърде рано да правим каквито и да било догадки, но от последните интервюта, които Кристън Бел (една от актрисите, озвучаваща играта) е дала за медиите, става ясно следното. По всяка вероятност ще бъде засегнат проблемът за генетичната памет, както и за някаква незнайна корпорация, която се рови в мозъците на хората и се опитва да разбере дали техните потомци не са били асасини. На фона на първата част това звучи... меко казано странно, но ще поживеем и ще видим.

зително.
Общо взето тълпата може да ви помага (например да се слееме с нея, когато е необходимо), но и често ще ви пречи. Не бива да привличате твърде голямо внимание към себе си. Ако някой забележи, че се катерите като паяк по стените, може и да се развика и да събере тълпа от множество любопитни очи. В случай че предпочетете да фраснете и съборите на земята по особено груб начин поредният досаден просяк пък, вместо да го игнорирате, токувиж му се притекъл на помощ близкостоящият пазач. А вие не бихте искали това.

Когато гоните жертвата си по оживена улица или пък се опитвате да избягате от някого, тълпата ще се превърне, по думите на авторите, в „динамично препятствие". Ако се блъснете в случаен минувач, той ще забави хода ви и може да ви хванат. Ако го успеете да го изтласкате или съборите на земята, той може и да попречи и спъне преследвачите ви.

Реалистични сражения

Рано или късно обаче ще се стигне до бой. Тогава трябва да знаете, че макар и да владее над 800 различни движения, Алтаир не може да понесе повече от един удар по главата. Точно поради тази причина той трябва изключително внимателно да преценява всеки свой замах. Изпълнени в правилния момент комбинации от удари и смъртоносни контраатаки ще бъдат в основата на бойната система, за която се твърди, че е „наистина реалистична". Хората обаче, имали възможността да се докоснат до демото на Assassin's Creed на тазгодишното E3, твърдят, че това е и един от най-слабите аспекти от играта, който на фона на изключителната свобода на действие и необикновената подвижност на Алтаир, направо бледнее.
Авторите на Prince of Persia обаче разполагат с достатъчно време да изгладят ръбовете на своя продукт, който би трябвало да види бял свят в началото на ноември и да удари в земята заглавия като Hitman. Дотогава можем единствено да се любуваме на зрелищните трейлъри и изключително детайлните скрийншотове, които са наводнили мрежата.

Смята се, че това са били последните думи на Хасан ибн Сабах, Стареца от планината и основател на ордена на Хашишите.

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Atari / CD Projekt**
www.thewitcher.com
Излиза: **23 октомври**
Платформа: **PC**

Владимир Тодоров

Вещи в занаята

The Witcher

„Чуйте словата ми, защото идва епохата на меча и брадвата. На вълчата буря. Задава се Времето на Белия мраз и Бялата светлина, Времето на Лудостта и Презрението, Тед Дейрадх, Времето на Края. И светът ще увехне бавно, скован в лед и покрит със сняг..."

Пророчеството на Итхлин Аегли аеп Аевениен

Вероятно малцина от вас са чували за CD Projekt – едно малко студио в Полша, отговорно в миналото за локалната дистрибуция на игри като Baldur's Gate, Neverwinter Nights и Planescape Torment. След като преговорите с Interplay се провалят и те не са натоварени с локализацията на Baldur's Gate 2: Dark Alliance, през 2003-та поляците решават да се захванат с разработката на чисто нова игра. Те избират да я ситуират в света, създаден от писателя Андрей Сапковски, и съвсем уместно я кръщават The Witcher на името на неговата едноименна фентъзи сага.

The World of the Witcher

Това не е място, което ще ви приеме с отворени обятия, бъдете сигурни в това. Най-често срещаният поздрав към наивните, небдящи странници, е стрела във врата или острие в ребрата.
Елфите, живеещи в сенчестите гори на Елевин, ще убият всеки човек, дръзнал да пристъпи в тяхното царство, камо ли да се подслони в близост до тях. Джуджетата са се изолирали в планинските крепости, а гномите си имат неприятности почти с всеки. Що се отнася до хората – те са си все същите егоисти, търсещи удобен случай да извлекат полза от чуждо друго нещастие.
Обитателите на Северните кралства, опиянени от последната си победа край Пирхик, се връщат към предишното си жалко състояние на постоянно съперничество помежду си, обричайки на забвение доскорошните си съюзници. На фона на прегрупиращите се нифгардци обаче, това едва ли е най-добрата идея. Но за никого не е тайна, че хората рядко са си взимали поука от своите грешки.
Към всичко това можем да добавим и множеството

зверове, чудовища и демони

които бродят из горите, вдъхновени от доскорошните кланета, безредици и бунтове, развихрили се в резултат на последните войни. Това обаче са добри новини за вас – убиването на върколак може и да ви възнаради със засищащо блюдо, а изчистването на някой планински проход от местните твари би могло да ви спести закупуването на нова броня. Няма как обаче да сте сигурни, че вашият клиент няма да предпочете да ви се отплати със стрела във врата. Като вещер обаче – един от малцината, останали на този свят – отдавна сте се примирили с тази несигурност.
Къде точно се вмествате вие в цялостната картинка на света на The Witcher? Говори се, че сте мъртвец. Убит от същите онези, които се опитахте да защитите по време на последния погром. Но по една или друга причина все още ходите на този свят. Защо? Това ще трябва откриете с течение на времето.

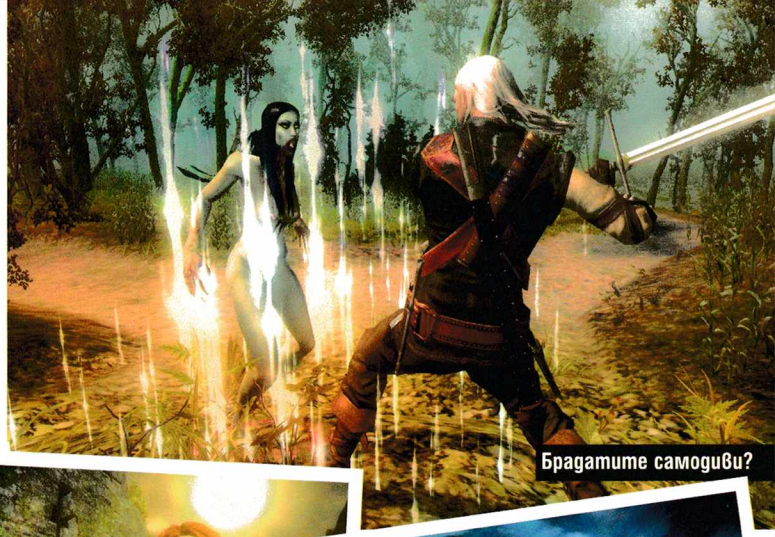
Три магически съставки

Защо The Witcher представлява толкова голям интерес за нас? „Искаме да създадем игра, която да притежава три отличителни белега", казва Михал Мадеж, главният дизайнер на проекта. „Първият е главният герой, след това – историята, и накрая – битките. Разполагаме с доста необичаен персонаж. Той е професионален убиец на чудовища, нещо като средновековен хитмен. Освен това е и най-прочутият персонаж в света. Що се отнася до историята – тя е разположена в един доста уникален фентъзи сетинг – съвременно фентъзи, което излиза извън рамките на клишетата и толкиноподобните идеи. На последно място се нареждат битките. Успяхме да създадем бойна система, която предлага динамичен екшън, много движения, уловени чрез моушън капчър, и достатъчно на брой тактически възможности. Всичко обаче се контролира изключително лесно.", разказва Мадеж.

Над 80 часа геймплей

По мащабност светът на The Witcher е сравним единствено с този на Gothic, което определено е музика за ушите ми, още повече че любимата ми поредица се осра след излизането на третата ѝ част. В него ще открием над сто куеста, разделени в три сюжетни линии. Според авторите ще ни бъде нужно най-малко тридесет часа, за да превъртим играта. Без да отчитаме, разбира се, петдесетте допълнителни часа, които ще трябва да посветим на второстепенни задачи. Едва ли е случайно, че The Witcher съдържа около 2 хиляди страници с диалози.
Що се отнася до главния герой, той определено буди интерес, най-малкото със своята визия. Гералт от Ривия, известен още с прозвището Белия вълк, е белокос вещер, прочут с уменията си да убива дори и най-опас-

Авторите са черпили вдъхновение от Gothic и Neverwinter Nights



Брадатите самодиви?

Не е ли красиво?

Някои същества излизат само нощем или като вали

ните чудовища. Той е благословен с неестествени сили, борави майсторски с меч и притежава нечовешки рефлекси. Гералт владее и изкуството на магията и алхимията. Той може да избира измежду 250 специални умения, но няма да може да изучи всички наведнъж, което би трябвало да увеличи факторът „преиграване" неколкократно, надяват се поляците.

Майстор на меча и магията

Така стигаме и до третия елемент – битките. CD Projekt твърдят, че са работили върху бойната система в продължение на година и половина. Тя се базира върху шест различни бойни стила, върху оръжия, които могат да бъдат ъпгрейдвани, както и върху няколко магически сили, включително телекенеза, щит, огнени атаки и прочие. Атаките могат да бъдат навързвани така, че да образуват комбота с по-голяма поразяваща сила, а ако сте достатъчно умели, може и да изпълните и някой довършващ удар.

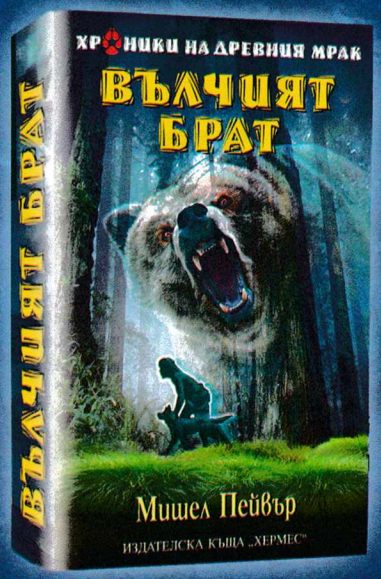
В случай че имате проблеми с някое от чудовищата, винаги може да прибегнете до алхимическите си способности и да създадете някой еликсир. Я за нощно виждане, я за по-бързо придвижване. Проблемът е, че всеки един от тях има и странични ефекти – прекомерната им употреба може да ослепи Гералт или да го свали на земята в безсъзнание.

Докато сме на вълна пиячка, няма как да не спомена факта, че може да пиете и алкохол. Освен че ще започнете да виждате всичко двойно, когато отидете в местната кръчма, шансът някой там да ви сподели важна тайна, е доста по-голям, когато сте на градус, отколкото като сте напълно трезвен.

Една дума – забележителна

Едва ли има нужда да ви казвам, че във визуално отношение The Witcher изглежда просто великолепно. Шотовете говорят сами за себе си. Макар и да използва енджина Aurora, който захранваше първия Neverwinter Nights, поляците са успели да го префасонират почти из основи и да го направят колкото се може по-модерен. Денят плавно ще се сменя с нощ, дъждът често ще ви пречи по време на вашите странствания, а специалните ефекти на магиите, включително сенките и отраженията – изглеждат наистина много добре.

Не остана още много време. The Witcher ще се опита да ни омагьоса със своята необичайна атмосфера в края на октомври. Дали това е достойният наследник на Gothic или поредната игра, попаднала в капана на собствените си амбиции?



книга 1

ИЗДАТЕЛСКА КЪЩА „ХЕРМЕС" ПРЕДСТАВЯ

ХРОНИКИ НА ДРЕВНИЯ МРАК

Един неизследван свят, изпълнен с тайнственост, магии, люти битки с демонични създания и ежедневна борба за оцеляване!

Смъртно ранен от обладана от демон мечка, бащата на Торак го заклева да открие Планината на Световния дух. Само така ще може да бъде спряна унищожаващата всичко по пътя си зла сила. Момчето не подозира, че осиротялото вълче, на което се натъква, бягайки от демона, ще стане негов побратим и ще се окаже тайнственият водач към планината, за който е споменал баща му. Торак няма представа за невероятните умения, които притежава, нито че съдбата е предопределила да се изправи срещу група могъщи шамани, готови да отворят дверите на ада, за да станат господари на света. А времето отлита. Скоро Червеното око ще се изкачи високо в нощното небе и демонът ще стане непобедим…

Орлин Широв

Хайде всички към Лайпциг!

Games Convention 2007

Наградите на GC 2007

Най-добра игра за PC:
Crysis
Най-добра игра за Xbox 360:
BioShock
Най-добра игра за PSP:
God of War: Chains of Olympus
Най-добра игра за PS2:
Pro Evolution Soccer 2008
Най-добра игра за PS3:
Pro Evolution Soccer 2008
Най-добра игра за Wii:
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Най-добра игра за NDS:
Eye Training
Най-добра онлайн игра:
Age of Conan: Hyborian Adventures
Най-добър хардуерен продукт:
Wii Balance Board

Ако все още не сте разбрали, E3 вече никога няма да е същото. Не само, че организаторите промениха тотално концепцията на събитието, но и Лос Анджелиското геймърско експо вече има достоен заместник. И ако до преди няколко години шоуто в Лайпциг не беше нищо, освен поредната сбирка на хора, вълнуващи се от индустрията, то през 2007 то изглеждаше, ако не друго, поне на нивото на E3. Концепцията на Games Convention Leipzig (GC) е замислена така, че да събере на едно място геймъри, журналисти и хора, занимаващи се професионално с изработка на компютърни игри. Ако трябва да проследим развитието на шоуто през годините, то сухите цифри са доста полезни.

През 2002 г. на първия GC е имало 80 000 посетители, сред които 3000 професионалисти и не повече от 750 журналисти, както и 166 представени компании. Цифрите за вече изминалия GC през 2007 година са красноречиви – 185 000 посетители, 12 300 професионалисти, 3300 журналисти и 503 компании, показващи своите продукти.

Според мен няма какво повече да се желае от геймизложение и спокойно можем да обобщим, че

E3 не си е отишло, а се прероди в Европа

Като цяло Games Convention е разделено на три части. От 20 до 22 август в Лайпциг се проведе голяма конференция на геймразработчиците, като там са присъствали, естествено и българските фирми, занимаващи се с компютърни игри. От 23 до 26 август пък в Leipzig Exhibition Centre се случват паралелно две събития. Едното е посветено само на феновете и журналистите. Докато другото е фокусирано върху комерсиалната страна на развлеченията. Истината е, че в Лайпциг тази година бяха ВСИЧКИ сериозни фирми, занимаващи се с електронни забавления. Това автоматично означава, че именно GC е мястото, където отсега нататък ще научаваме новите и интересни неща, ще можем да виждаме на живо бъдещите проекти на компаниите и с две думи, цялата геймърска общественост ще се събира под един покрив.

Ще побързам да ви разочаровам и да ви информирам, че всъщност на GC бяха представени много повече игри за конзоли,

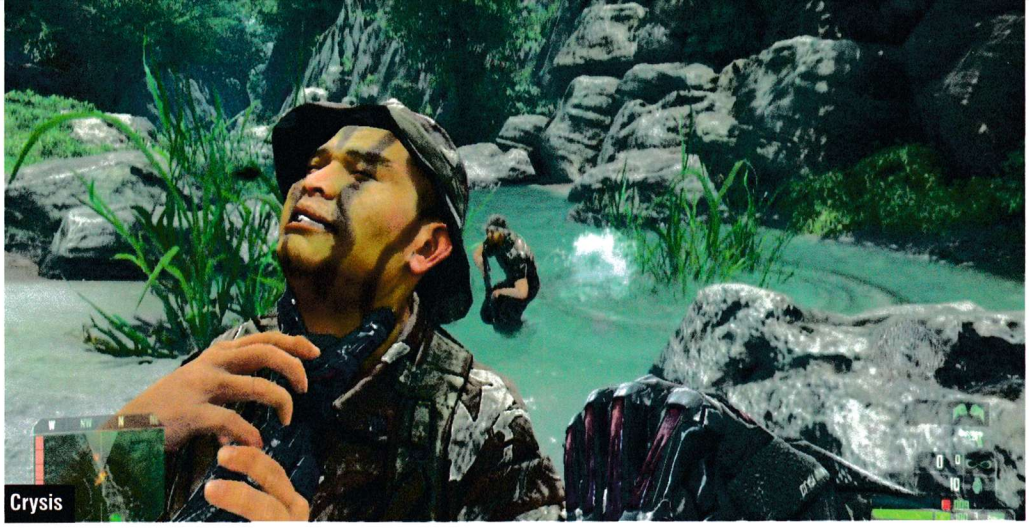
отколкото за PC. Общо взето PS, Nintendo и XBox се превръщат в синоними на абсолютните геймърски платформи и PC-то остава някак на заден план. Не си мислете обаче, че то е забравено. Напротив. Ето,

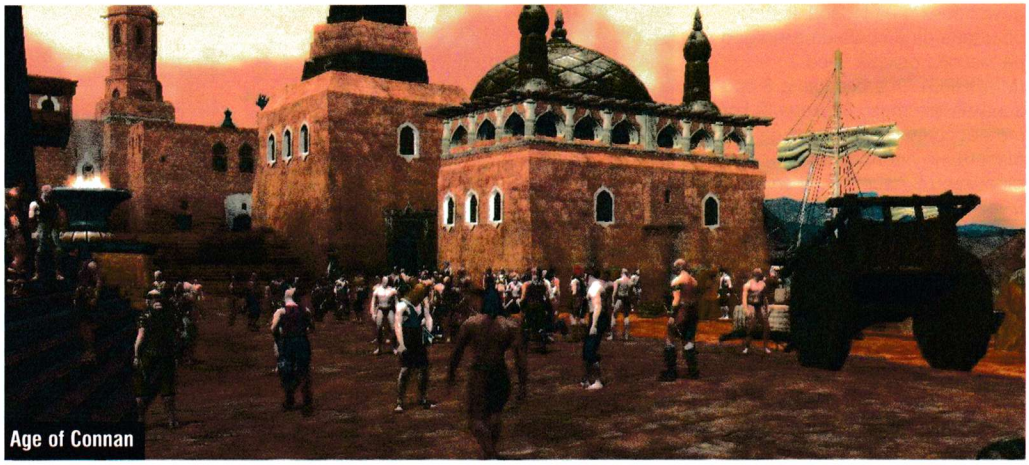
StarCraft 2 беше представен в цялата си прелест

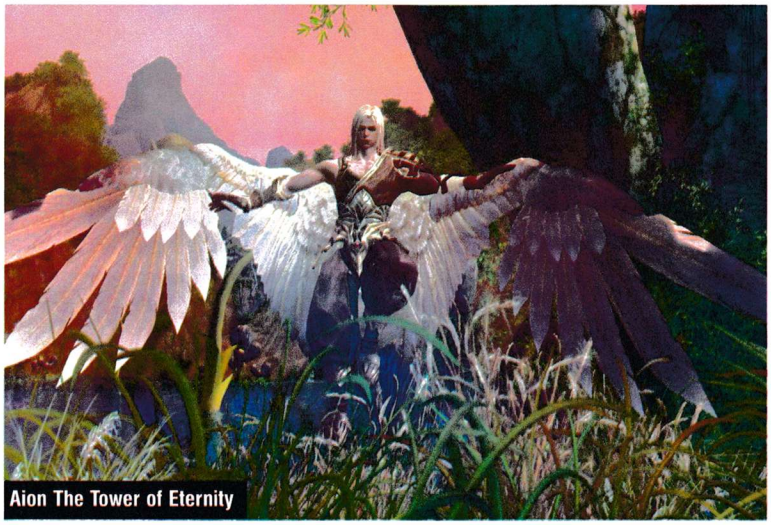
и всички тези, които са имали нервите да изчакат на километричната опашка пред щанда на Blizzard, са успели да ѝ се насладят. Графиката е зашеметяваща, единиците изглеждат нечовешки добре, а геймплеят не е променен и динамиката е запазена. Общо взето всички, които го очакват с нетърпение, има защо да потропват нервно с крак и определено няма да бъдат разочаровани.
Още докато сме на вълна Blizzard, е интересно да споменем, че Бил Ропър, доскорошният член на гореспоменатата компания, вече се изявява като директор и говорител на студиото Flagship Studios. Тяхната геймка Hellgate: London беше демонстрирана в абсолютно готов вариант на изложението и събра доста почитатели. Друг интересен техен проект, озаглавен Mythos, също бе презентиран под формата на технологично демо, като той отново е екшън-ориентирано RPG, но с много приятна графика и голям потенциал.

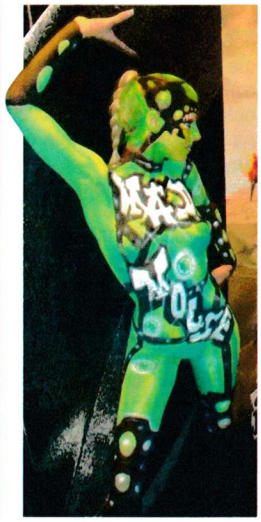
Age of Conan и Spore

Funcom пък взеха наградата за най-добър онлайн свят с играта си Age of Conan - Hyborian Adventures. Тя наистина изглежда потресаващо добре и в нея ще имате уникалната възможност да използвате стенобитни оръжия, с които да разбивате сгради, стени, укрепления и т.н. Показаното демо изглежда много добре, но за съжаление финалната геймка няма да се появи на бял свят скоро.
Що се отнася до геймплей-демото на Spore (новото отроче на Уил Райт), то изглеждаше много цветно, зарибяващо и интригуващо. Най-разочароващата информация покрай него обаче бе, че финалната версия на играта ще бъде отложена до 2009 година. Т.е. няма да се появи през есента на 2008, както бе обявено предварително. Вече и съвсем официално стана ясно, че Spore няма да представлява истинско MMO, а ще бъде "нещо като MMO", като точният смисъл на това вероятно е ясен единствено за бащата на симсовете.


Crysis


Age of Connan


Aion The Tower of Eternity



По следите на Crysis

Crysis също не остана по-назад. Тази игра е редовен гост на GC вече няколко години и все още не се появила на пазара. Тя спечели наградата за най-добро заглавие за PC, като впечатли аудиторията най-вече с могъщия си енджин, наречен CryENGINE 2. Нейните автори, отговорни и за Far Cry, са подписали договор с EA и основната разлика между Crysis тази и миналата година е, че играта не бе на щанда на Crytek, а на този на EA. Тя изглежда потресаващо реалистично, но за съжаление ще изисква машина мечта, за да върви сносно. Освен това най-вероятно супер яката визия ще е резервирана за е Vista ексклуизив потребителите, които ползват DX10. Утешително е, че Crysis ще върви и под XP с DirectX 9 и се очаква да излезе съвсем скоро – около 15 ноември.
Unreal Tournament 3 също беше показан на GC, като Midway представиха версиите за PC и за PS3. Естествено, тази за конзола изглежда доста по-мазна и загладена, но като цяло двете игри са еднакви. На изложението беше демонстрирано геймплей демо, като в него се виждат доста нови неща. Най-яката част са новите превозни средства, които тотално променят геймплея.

На щанда на NCSoft

Особен интерес за посетителите на GC представляваше проекта на Ричард Гариот Tabula Rasa, който вече е завършен и можеше спокойно да се тества от всеки, който имаше желание. Графиката е на много добро ниво, а историята обещава да е доста интригуваща и интересна. NCSoft обърнаха специ-

ално внимание на езика, който ще се използва в играта, наречен Логос. Той е съставен от картинки и внася съвсем нова концепция за комуникация в компютърна игра. Ричард Гариот е горд и със системата за копиране на персонажи, което ще помогне на геймърите да тестват нови класове герои, без да започват всичко отначало. Aion: The Tower of Eternity пък е друг проект на NCsoft, който обещава да е сравнително добра масова ролева игра (MMORPG). Тя е базирана в оригинална фентъзи вселена, в която персонажите могат да летят (!), но от представените трейлъри в Лайпциг не стават много ясни детайлите около сюжета и концепцията.

Възраждане на класически стратегии

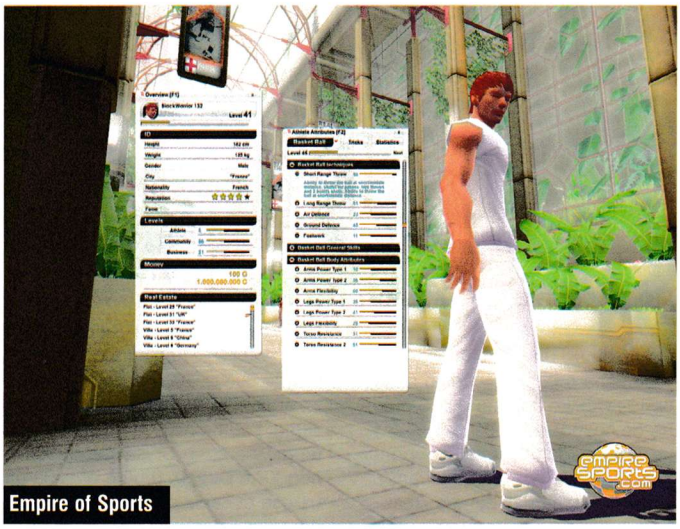
На щанда на Akella имаше само продължения. Там се мъдреше демо на Jagged Alliance 3, който концептуално няма да се различава от първата и втората част и вероятно фенове ще изпаднат в луд екстаз по този повод. Доскоро проектът не беше взиман много-много на сериозно от JA-ветераните, но след показването му на бял свят в Лайпциг нещата вече стоят по друг начин.
Друга геймка, която можем да очакваме скоро от Akella, е Disciples III: Renaissance, която доскоро беше собственост на Strategy First. Авторите ѝ обещават, че бойната система ще бъде задълбочена и доизкусурена, а концепцията няма да бъде променяна. Магическите битки ще бъдат водени с карти, подобно на тези в Magic The Gathering и Etherlords, което е приятно нововъведение за поредицата.

Електронни изкуства

EA пък разкриха още нови геймплей елементи от Warhammer Online: Age of Reckoning, която се очертава като доста сериозен претендент за най-добро MMORPG на 2008-ма. Графиката е впечатляваща, многообразието от герои, NPC-та, предмети, декори и т.н. също е величествено и по всичко личи, че WAR ще е голяма изненада. След като дълги години Warhammer тематиката някак не можа да дръпне и да се популяризира, най-вероятно това ще е играта, която ще я изстреля. Ако не у нас, то поне по света.

Warhammer Online

Spore


Empire of Sports

Какво е Нова година без нова FIFA? Мога да ви уверя, че тазгодишното издание на най-популярния спортен симулатор изглежда съвсем сносно и изобщо не е разочароваща (каквито бяха първоначалните слухове). Изненадващо за мен поне обаче, Pro Evolution Soccer 2008 взе награда за най-добра игра за PS2 и PS3. Геймката изобщо не може да се мери с продукта на EA. FIFA-та, по моему, е с няколко класи над от PES-а на Konami. EA представиха и напълно готова версия на NFS: Pro Street, която събра очите на повечето от докосналите се до нея с реалистичната си графика и доброто управление (за конзоли, разбира се).

Спортно ММО

Много интересен проект, който привлече голяма доза интерес от страна на медиите, е разработваната от Infront Sports & Media масова онлайн игра Empire of Sports. В нея играчите ще могат да развиват кариера на спортист, създаден от тях, в спорт по техен избор. За сега авторите обещават, че играта ще стартира с тенис, ски спускане и баскетбол, но с течение на времето ще добавят и други дисциплини. Много яко звучи идеята да развивате вашия играч, да се опитате да бъдете приети в отбор, да потърсите спонсори и т.н. Все пак има още време до официалната премиера на Empire of Sports и трябва да сме готови на всякакви изненади. Дано станем свидетели на новото поколение спортни симулатори, които обединяват симулация, менажиране и тайкун в едно.
Общо взето Games Convention Leipzig е мястото, на което ще срещнете всеки, претендиращ че ще е в бранша на електронните забавления и догодина. Най-якото е, че всеки от вас, който иска да посети мероприятието, също ще може да го направи срещу не много големи суми. Полет от София или примерно Бургас до Германия и обратно с нискобюджетните авиокомпании излиза около 120 евро, а билет за четирите дни на изложението е 30 евро (12 евро за един ден). Смятам, че всеки наричащ себе си истински геймър, би могъл да отдели скромните 150 евро, за да изживее своите четири дни мечта в Лайпциг.
Изложението в източна Германия се оформя като най-мащабното европейско и световно мероприятие, което спокойно замества E3. Освен него тази година от 6-ти септември започна и Games Convention Asia в Сингапур, което е събрат на GameCon-а в Лайпциг, но за азиатския пазар. Ясно е, че място за притеснение няма - геймизложенията няма да загинат. Поне не и докато има Games Convention..

P.S. Благодарим на Апостол Апостолов за предоставения снимков материал.

Жанр: **Хокей симулация**
Издател: **EA**
www.easports.com/nhl08
Изисквания: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM, 2.8GB HDD**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PS3, XBox360**
Мултиплейър: **Да**

Орлин Широв

Толкова близо да реалността, че не можете да усетите разликата с телевизионния хокей!

NHL 08

NHL е една от любимите ми спортни симулации. Причините за това се крият както в динамиката на хокея по принцип, така и в усърдната работа на програмистите и дизайнерите, които са отговорни за компютърната игра. Всяка година канадското подразделение на EA хвърля маса пари и труд по разработката на NHL. Вероятно само Madden NFL може да се съревновава по инвестиции с хокейната симулация. Резултатите, разбира се, са на лице и ежегодно EA дава възможност на геймърите да се насладят на поредната доза хокей (обичам това клише). Основният проблем на NHL е различният подход на екипите, които я разработват през годините. Ту се опитват да ни предложат мега реалистична симулация, ту решават да я направят атрактивна и да спестят от реализма, ту търсят баланса. За всички вас, които обаче плачат за истинност, тази година новините са добри:

Треньорът е нервен...

Хокеят е грубичка игра

Атака!

NHL 08 е най-реалистичният спортен симулатор

появявал се на бял свят. Не само графиката и звукът са на великолепно добро ниво, но и решенията на авторите са похвални. През цялото време, докато играете, ще ставате свидели на междинни сцени, които по никакъв начин не се натрапват. Дори напротив - създават усещане за игра, предавана по телевизията например.
Нещо, което не може да бъде забелязано на шотовете, е, че EA са изработили изцяло нов енджин, който създава усещането за реалистично движение на играчите и поведение на шайбата. Кънките се движат по леда като съвсем истински и не оставят нито доза съмнение за изкуственост.

Държа да отбележа, че версията за PC на NHL 08 се доближава до тази за PS3, но съвсем различен е случаят с Xbox 360. При нея всичко, което казах досега, важи два пъти по-силно. Имах възможността да видя на живо играта за конзолата на Microsoft и мога да ви уверя, че ефектът е зашеметяващ.

Потопи се в играта

Контролите тази година са същите, както тези във версията 07. Това е едно добро решение на авторите, които доскоро променяха управлението постоянно. Яко нововъведение е възможността, наречена "create-a-play", с която можете да моделирате ситуации от игрището, в които сами определяте къде да се пласират съотборниците ви. Не трябва да забравя да ви спомена и присъствието на Dynasty Mode, който е нещо като мениджърски режим, но леко поопростен. Той дава възможност за един по-дълъг живот на играта, извън простите мачове срещу противници.
Най-якото нововъведение в NHL 08 е динамичното AI и самообучаващите се противници. След като сте опитали една система 3-4 пъти, просто забравете да можете да я прилагате безпроблемно и занапред. Съперниците ви се адаптират към стила ви на игра и по този начин играта в нападение се превръща в предизвикателство. Същото нещо важи и за защитата, като спокойно мога да кажа, че тази година да опазите вратата се превръща в доста трудна задача.
За новаците също е помислено - след края на всяка игрална част те ще получават съвети какво трябва да направят и върху кои аспекти на играта се налага да наблегнат.
Като цяло NHL 08 е възхитителна. Надявам се EA да подходят със същата прецизност и към предстоящата FIFA 08, защото, както всички знаем, у нас футболът е къде-къде по-популярен. Искрено препоръчвам на всички спортни фенове да пробват NHL08, защото такава игра, досега просто не е излизала!

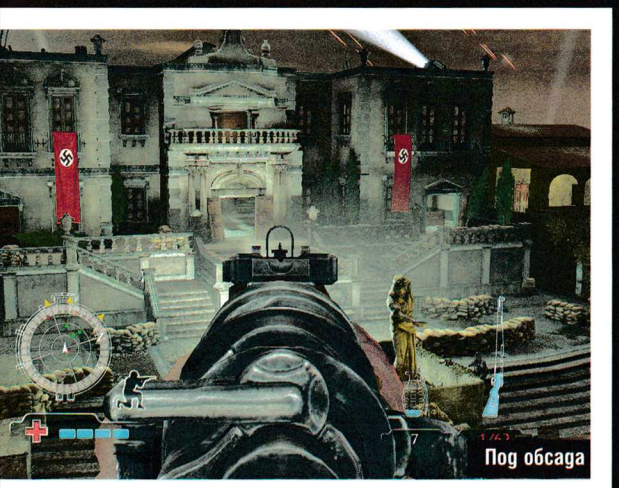
Жанр: **Шутър**
Издател: **Electronic Arts**
www.ea.com/moh/airborne
Изисквания: **P 2.8 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360**
Мултиплейър: **Да**

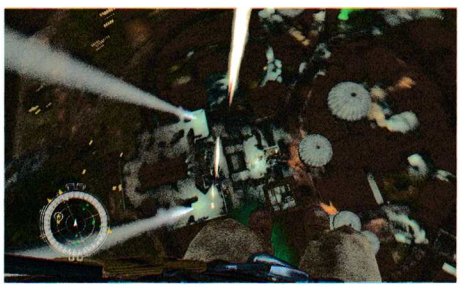
Владимир Тодоров

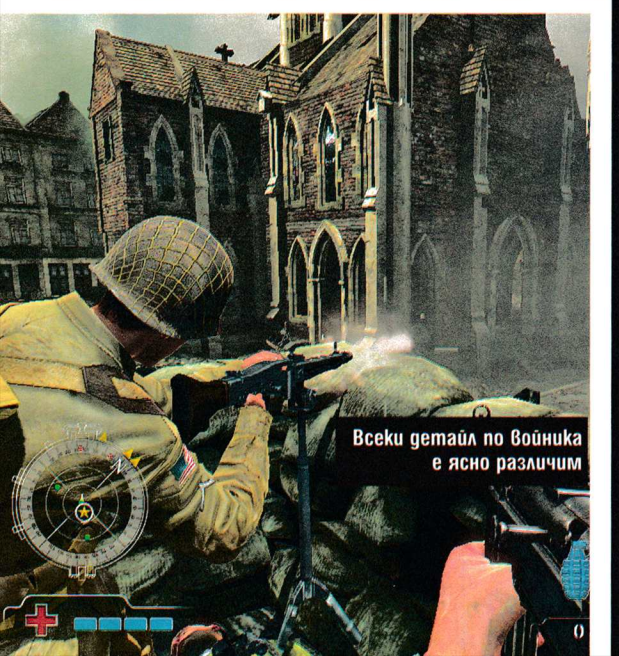
Скочи във войната!

Medal of Honor: Airborne

"Скачането с парашут е едно от най-безопасните неща на света, стига да изпълняваш точната процедура! Когато червената лампичка светне, значи е време! Следвай човека пред теб, не спирай, не мисли!"
Макар и Втората световна да приключи на 2 септември 1945 г., тя продължава да се води и днес в приблизително над сто компютърни игри. Не е нужно да си с айкю на Айнщайн, за да се сетиш, че половината от тях не стават за нищо. Абсурден е фактът, че работата по някои е отнела повече време, отколкото провеждането на самата война. Но това е положението. Появи ли се златна мина, тя трябва да бъде изчоплена и до последното възможно зрънце. Поредици като Battlefield и Call of Duty сложиха край веднъж и завинаги на Втората световна и решиха да ни пренесат на бойното поле на не чак толкова далечното бъдеще. Medal of Honor обаче, за добро или лошо, все още упорито отказва. И сега, след почти тригодишна разработка, EA ни предлагат единадесетата част от поредицата – Airborne. Дано нямате страх от височини, защото ще трябва да направите едни от най-опасните скокове в живота си.


Под обсада




Всеки детайл по войника е ясно различим

Въздушно нападение

Вместо да ни пуснат на строго фиксирана точка на бойното поле, този път EA решиха да ни замерят директно от самолет и да ни позволят сами да изберем откъде да започваме всяка мисия. Имате пълна свобода при управлението на своя парашут и цялостен изглед над терена под вас. Естествено, не разполагате с много време. За по-малко от секунда-две трябва да решите къде да се приземите. Зеленият сигнален огън обозначава безопасните зони, където обикновено ви очакват съюзници и допълнителни муниции. Ако сте достатъчно смели обаче, може да се насочите директно към врага, и да кацнете до някое картечно гнездо и да елиминирате човека в него, още преди да се е усетил какво точно се случва.
Например като се стоварите върху главата му. В случай че предпочитате нещо нестандартно, харесайте си неунищожен от бомбардировките покрив и ако преди началото на мисията сте решили да вземете снайпер със себе си, започвайте да гърчите Оста отвисоко. Проблемът тук обаче е, че в някои мисии това не е от съществено значение, тъй като враговете постоянно ще приждат на талази отново и отново, поне докато не слезете на земята и не напреднете в позицията си. Другият вариант е да убиете светкавично всичко де-що мърда и съюзническите войски да свър-

шат тази работа вместо вас, но не разчитайте много-много на последното. За разлика от повечето скриптирани шутъри,

свободата на действие

която Airborne предлага, е наистина завидна. Освен че може да започнете мисията от почти всяка точка на картата, което прави играта различна абсолютно всеки път, имате възможност да изпълните зададените ви задачи, в който ред си пожелаете.
От съществено значение е и начинът, по който ще се приземите. Ако се забиете като пирон в земята и около вас е пълно с нацисти, рискувате да ви отнесат тиквата, докато успеете да се изправите и приведете в бойна готовност. Затова ще се наложи да свикнете да кацате мазно и гладко, за да можете още в първата секунда да извадите оръжието си и да елиминирате евентуалната заплаха.
За да направят играта още по-предизвикателна, авторите на Airborne са включили във всяка мисия има и по пет специални точки, на които може да се приземите. Първо обаче ще трябва да ги откриете. Някои от тях си личат отвисоко и не представляват особена трудност. Например разрушена сграда, връх на колона и прочие. Просто се озъртайте за изоставени бели парашути. Други обаче изискват изключително майсторство и добро навигиране, за да се приземите. Вярвайте ми като ви казвам, не е особено лесно да кацнеш на втория етаж на нечия сграда директно през прозореца.

Хитри хрумки

Щом кацнете на земята обаче, Airborne се превръща в чистокръвен и изключително динамичен шутър. Доста хитро е решен въпросът с кръвта. Хелтбарът е разделен на четири равни части. Ако някой ви източи по един или друг начин една от тях, ще трябва да потърсите атпечка, за да я възстановите. Но ако ви вземат само малка част от тази четвъртинка, тя ще се възстанови автоматично, стига да изчакате 1-2 секунди зад някое прикритие. Оттук междувременно може да надничате както отстрани, така и отгоре по един доста елегантен начин, който по-голямата част от шутърите не предлагат. До такава степен може да се извиете, че да не излагате тялото си на вражески куршуми и същевременно – да може да огледате терена пред вас свободно и да вкарате един два куршума в нечия тиква. Airborne ви предлага възможност - освен да тичате - и да спринтирате колкото си искате. През това време обаче не може да стреляте. Тази опция е изключително полезна и в някои от най-запомнящите се моменти в играта, когато например трябва да си плюете на петите и да се измъкнете от склад за муниции, в който точно преди две секунди сте поставили експлозив. Всичко около вас започва да рухва, малко по малко огньовете поглъщат безмилостно дървените основи, а навсякъде около вас прехвърчат в хаотичен танц миниатюрни останки.

Усъвършенствайте арсенала си

За разлика от досегашните Medal of Honor игри в Airborne с течение на времето ще получавате дребни ъпгрейди за оръжията, в зависимост от това колко добре боравите с тях. Тази дизайнерска хрумка се основава на идеята, че през Втората световна войниците са модифицирали въоръжението си по най-различни начини.
Да речем например, че мятате гранатите изключително ловко и отстранявате по няколко противника наведнъж. Продължавайте в същия дух и след известно време ще получите чантичка, в която ще побирате повече лимонки от обикновеното. Убивайте противниците си в близък бой, халосвайки ги с пушката си, и ще бъдете възнаградени с кама.
При огнестрелните оръжия пък капацитетът на пълнителите ви ще се увеличава, откатът – намалява (или щетите, които нанасяте, ще стават по-критични). Ще получавате оптика за някои от пушките си или ще може да превръщате снайпера си в гранатомет! Най-якото в случая е, че ъпгрейдите остават с вас през цялото време и във всички следващи мисии, което допълнително стимулира геймърите да бъдат колкото се може по-прецизни в играта си.

Време за мъмрене

Един от най-сериозните

Подкрепленията идват

Един танк по-малко

D-Day - едно от най-големите кланета

Nazi Storm Elite - най-опасният ви противник

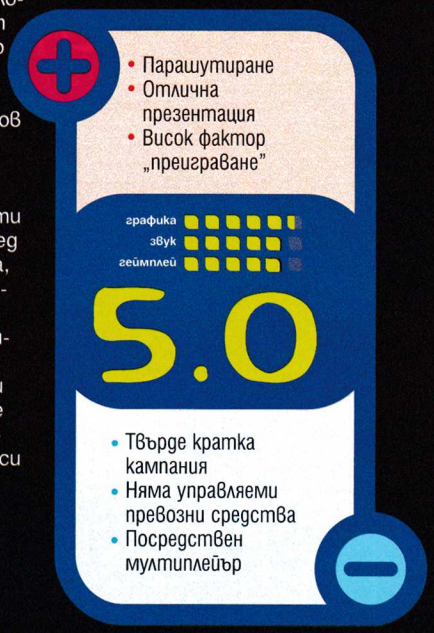
проблеми на Airborne е изключително кратката солова кампания. Може да вземете участие едва в шест специални операции, като „Маркет гардън" в Холандия, „Хъски" в Сицилия или „Нептун" във Франция. Вярно – нивата са наистина огромни, а задачите ви в тях – доволно много и отнемат доста време. Но опитен играч би могъл да пребяга през сингъла за не повече от 6-7 часа. Добрата новина в случая е, че винаги може да преиграете мисиите, за да ъпгрейднете всичките си оръжия, да получите още медали или да откриете всички тайни места, на които може да се приземите и естествено - успешно да го направите. Мъмрене заслужава и изкуственият интелект както на съотборниците ви, така и на Оста. Често съюзниците ми не се притесняваха особено много да застават пред дулото на оръжието ми и да ми пречат да стрелят. За щастие, когато получат някой куршум в дупето си по погрешка, изглеждаха по-скоро раздразнени от факта, отколкото наранени по някакъв начин.

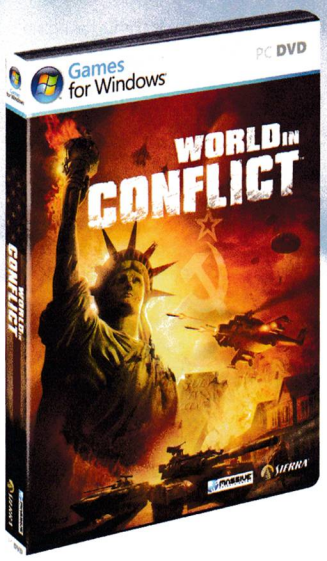
Нереално реална

В аудиовизуално отношение Airborne е великолепна. Всичко в нея – от интрото, през менюто, до саундтрака и самите сражения – е с класи над повечето игри на пазара. Авторите са се възползвали от мощта на Unreal Engine 3 (който прочее захранва и BioShock) изключително изкусно.
Хаосът на сраженията е уловен майсторски, а някои от скриптираните сцени, като например как танк на Оста прегазва ваш войник, затиснат от трупа на негов приятел, ще ви карат да потръпвате от ужас. Подгответе се и за някои доста впечатляващи ефекти – огледайте се наоколо, след като скочите от самолета, и се насладете на панорамната гледка, която ще се открие пред вас, на стотиците самолети, които са покрили небето като малки черни точки, и на хилядите парашутисти, които са готови да жертват живота си в името на едно по-добро бъдеще.

Шумът на войната

Дребни звукови и визуални детайли също допринасят за цялостното ви потапяне в атмосферата на войната. Ако да речем не успеете да ритнете навреме хвърлена към вас граната и тя избухне наблизо, зрението ви ще се замъгли, а ушите ви ще започнат да пищят. След няколко секунди обаче ще чуете как светът бавно се връща към вас и ако някой междувременно не ви е свалил на земята, ще може да продължите сражението. Репликите, които войниците около вас повтарят в определени ситуации обаче, можеха да бъдат с една идея повече. След първата или втората операция вече ще са изговорили целия си репертоар и едва ли ще успеят да ви изненадат с нещо ново. За сметка на това саундтракът кърти отвсякъде. Особено впечатление ми направи в сцената, в която се озовах в полуразрушена черква и бях притиснат от прииждащи пехотинци. Тогава мелодията, която се разнесе от колонките, бе толкова тъжна и меланхолична, сякаш се опитваше да покаже абсурда на войната и на ситуацията, в която съм попаднал. Без съмнение това е най-добрият Medal of Honor, излизал до момента. Но нека не си правим илюзии, че той би могъл да засенчи по някакъв начин излезлия преди месец BioShock. А дали ще успее да издържи на конкуренцията на Call of Duty 4? Ще поживеем и ще видим.





АМЕРИКАНСКИЯТ КОШМАР

НЮ ЙОРК СЛЕД 1989.
СЪВЕТСКИЯТ СЪЮЗ ПРЕВЗЕ СВЕТА.

WORLD IN CONFLICT™

Война на супер силите / Реалистична кампания в режим на самостоятелна игра / Мултиплейър от типа "Drop–in" / Отборна игра с много предизвикателства.

Поведете вашата войска в боя, който ще се води на напълно разрушим терен. Стратегията се преплита с напрегнат екшън в този сблъсък на Супер силите на американска земя.

www.worldinconflict.com

XBOX 360 LIVE · Games for Windows · PC DVD ROM

ОФИЦИАЛЕН ВНОСИТЕЛ ЗА ТЕРИТОРИЯТА НА БЪЛГАРИЯ - "ПУЛСАР" ЕООД
www.pulsar.bg

ПУЛСАР · MASSIVE ENTERTAINMENT · SIERRA

© 2007 Massive Entertainment AB. Всички права запазени. World in Conflict, Massive Entertainment и логото на Massive Entertainment са запазени търговски марки на Massive Entertainment AB в Съединените Щати и/или други държави. Sierra и логото на Sierra са запазени търговски марки или търговски марки Sierra Entertainment, Inc. в Съединените Щати и/или други държави. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, логата на Xbox и логото на Xbox LIVE са или запазени търговски марки или търговски марки на Microsoft Corporation в Съединените Щати и/или други държави. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

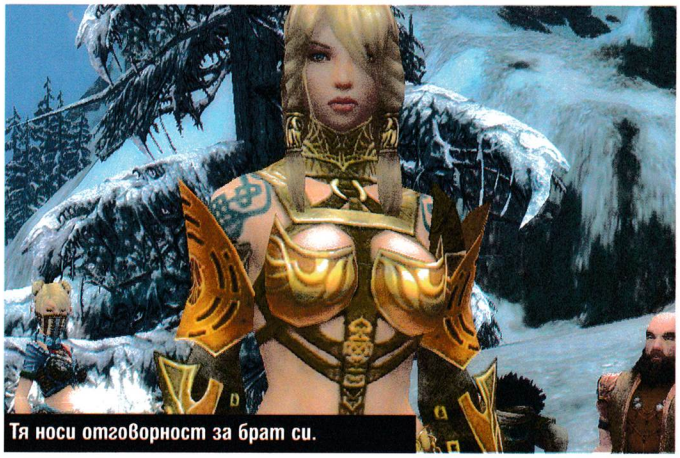
Жанр:	**MMORPG**
Издател:	**Arena Net/NC Soft**
	http://www.guildwars.com
Изисквания:	**P 1 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Георги Панайотов

Коледа дойде по-рано тази година!

Guild Wars: Eye of the North

Подземията ... под подземията на Кайненг Сити


Тя носи отговорност за брат си.

Hall of monuments - monument of heroes, с beastmaster-cku грешки

Буба лази, лази...

Ето, че и Guild Wars стигна до елемента **Dungeon Crawl** в геймплейния си модел. Всъщност подземията са една доста хитра хрумка. Нещо подобно видяхме с елитните мисии в играта до момента, особено тези във Factions (Urgoz и The Deep). Като усещане приличат на катакомбите от Pre Searing кампанията и града на джиновете в Елона. Можете да си купите **Master Dungeon Guide** - книга, която стои в инвентара ви и разказва кратката история на всяко преодоляно от вас подземие. Подземните галерии се простират под целия континент, и общият им брой е 18. За да влезете в подземие, първо трябва да изпълните съответния куест.

Всеки Dungeon се разпростира на няколко карти, свързани от Asura магически портали, и са в общи линии огромни (до 5 карти, навързани една след друга). В края на всеки има по един уникален бос, като понякога той е единственият, от който можете да капнете съответното елитно умение. След като го пратите да гушка маргаритките, се появява сандъче с предварително зададен сетлист от уникални предмети, които може да изплюе. Което си е оферта отвсякъде - особено ако желаете даден предмет адски много, а ви е писнало от нередовни дропове. Айтемите са добри и са зелени. Нищо вече невиждано, но са с готини скинове и поне първите няколко седмици струваха майка си и баща си. Проблемът е, че повечето от дънджеените са доста трудни и дори с много добра група герои и хенч контрол няма да можете да се справите с по-елитните. А добри групи, както всички знаем, дори в собствената гилдия се събират рядко.

GW определено имаше нужда от такъв тип съдържание, освен стандартните си мисии (крайно време е и Blizz да помислят за инстанси, които да отнемат не повече от час за 10 човека и наградата да си струва влизането).

Мини игрите

GWEN вкарва 3 нови мини игри (подобни на Junundu мисиите в Nightfall). В Dwarven Boxing разполагате с комплект боксове и се биете 1v1 срещу NPC. Скил барът ви се променя с боксьорски умения, а всеки спечелен мач допринася за точките реноме към Dwarf фракцията. Norn Fighting Tournament е подобна хрумка, но влизате в сет от 6 мача, а след победа получавате реноме към Norn и предмети награди, както и Token-и, които можете да смените за други предмети. Polymock пък е GW версията на Pokemon. Отбор от три играча се бори срещу други 3-ма, като всеки морфва в различна форма със своите силни и слаби страни. Използват се стандартните ингейм правила, само Burning и Bleeding състоянията водят до 10 деген.

Хубаво лято беше! Едно такова дълго, слънчево, поучително. Пет седмици бях оставил на Stand By героите си, разпръснати из трите континента на Guild Wars, да си почиват и събират сили за нови издевателства над невинни и не чак толкова невинни PvP ентусиасти и чудовища. Мили сценки изплуваха в съзнанието ми, докато си плацках крайниците в големия син гьол: седи рейнджърката срещу минотавъра и му крещи в лицето "Чупи си рога сам и няма да те бия... не, бе, сериозно...! Не щеш... ох, котьо, котьо, котьо!". Което ме навежда на мисълта, че с поразтоварващ и кефещ билд от OgATY5rixRWWLVIfmTDnx3sZAA не съм играл. Ще се опитам, въпреки лимитираното място, да ви разкажа за най-интересните нововъведения в този истински експанжън.

Това, което ме зариби брутално, беше цялостната атмосфера на играта. Сумрачните подземия и заснежените чукари на Far Shiver Peaks разхлаждат доста добре след горещо лято. Макар и на годинки, GW енджинът

Картата на новите места

Огромните мазета под Камадан, водещи в тъмнината...

или до земите на норните

е изстискан на максимум и е използван абсолютно целият набор от DX9 ефекти, за да може да изглежда добре.

Левъл дизайнът и декорацията са правени не просто за отбиване на номера, а с размах, характерен само за доста по-популярните франчайзи от рода на WarCraft и Властелина. Резултатът е истинско епично приключение, в епична среда, в която се чувстваш малък, нищожен и адски щастлив, че имаш шанса да си част от него.

И, моля ви се, не сравнявайте визията на играта с тази на други MMORPG-та. Всяка една фентъзи или sci-fi вселена си има собствено очарование, подхранено и поддържано от графиката си. Това не са крави или прасета, за да кажете - едната има по-големи бутове от другата, яко селско е.

Мистерията на великия нокът е разгадана!

Още от времето на Prophecies се появи въпросът: "Чий го дирят предметите Monster Claw и Monster Fang в играта? За какво служат и защо ги имаме като адски скъп дрон (~ 1k при продавач е достигала цената)?". В Nightfall стана ясно - служат за крафтването на ритуалистки брони. Но някакси това не беше достатъчно. Всяко некро, което е добутало до крафтъра Klub в Rata Sum (The Tarnished Coast), вече знае отговора. И покрай цялата нова Норн култура не се съмнявам, че в близко бъдеще (Guild Wars 2) ще се нагледаме на нокти, зъби и други подобни гадости.

BTW, новите рейнджърски брони изглеждат определено зле, а male елементалистите продължават да носят палтенца, егати! Като очилата на последните - тип Хари Потър - просто избиха рибата в океана от Канта до Елона. В общи линии криейтив потенциалът на арт отдела е отишъл в създаването на безумно красивите нива и се е олял откъм фешъна на героите.

GWEN идва и с 4 нови сета брони: **Asuran**, **Dwarven**, **Monument** и **Norn.** Които също като Nightfall-скиите са небоядисани и без допълнителни характеристики, но с място за инсигнии. И отново - не се различават и грам от стандартните брони, освен по външен вид.

Новите титли

Всеки луд с номера си, някои слагат странни и безполезни енчанти на оръжията си като знак на гъзария (в WoW) други се радват на титли и респект във виртуална среда. Ако сте от последните, ето ги новите лелеяни титли и какво трябва да направите, за да се сдобиете с тях. Не забравяйте, че ще можете да ги прехвърлите в GW 2 и само една може да бъде показвана. Естествено, с новата кампания получавате шанс да се докажете като **Cartographer**, **Guardian**, **Skill Hunter**, **Vanquisher** и **Grandmaster**, ако ги имате за трите континента (тоест да обходите всичко, да съберете ВСИЧКИ елитни скилове, да избиете всички микроби и да минете всичко мисии с по три наградки). Добавени са и нови титли, подобни на **Sunspear Commander/Lightbringer**, но за Asura, Deldrimor, Ebon Vanguard и Norn. За да постигнете максималното ниво в тях, трябва да минавате мисии за конкретната фракция и да биете специфични гадинки, след като вземете bless от съответното NPC до някой от res shrine-овете. **Master of the North** пък ще получите, ако изиграете мисиите и дънджеените, следващи историята на играта, като ще получавате по 5 точки за успешно приключена мисия и 10 за дънжеън.

Уменията и новите герои

Ако имате и трите части на играта, едва ли новите герои и умения ще ви направят някакво впечатление (освен ако не си цъкнете парти от 4 некрота например - вие, Olias, Livia и Master of whispers). Получавате нови 10 героя - по един за всяка професия, които само по скин се различават от останалите като функция. AI-то им, както и това на всички хенчове, е подобрено значително.

Скиловете са само за запълване на дупки по билдове, нищо кой знае колко must have нито за PVP нито за PVE, както се случи след Factions и Nightfall.

Жанр: **Шутър**
Издател: **Wolfgroup**
сайт: **n/a**
Изисквания: **P 1.8 GHz, 256 MB RAM, 2.8GB HDD**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC, PS3, XB360**
Мултиплейър: **Не**

Георги Панайотов

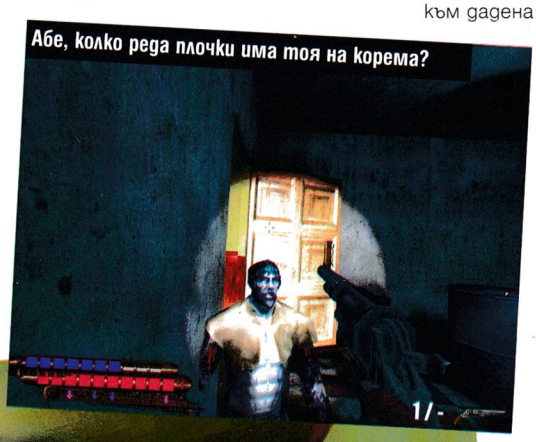
Мъка, мъка, мъка!

Dracula: The Days of Gore

Ей Богу, за първи път в кариерата ми на гейм-журналист попадам на игра, на която да не мога да открия сайта. В смисъл – колкото и да е забутано едно заглавие, винаги Google хваща поне на втория опит официалното й лице в нета. А не ме препраща към де що има торент или релийз-тракер. Мултитаскингът включи и разработчика в търсенето. Попаднах на фирма за озеленяване, две компании за софтуерни решения и едно канадско чудо, предлагащо туризъм с отстрелване на вълци (хижата и екипировката се заплащат отделно).

Без страсти, само размисли

Преди време се колебаех, сега съм сигурен – Counter-Strike феновете с минимални модърски и програмистки умения трябва да бъдат затворени. Не в лудници... оловна килия с 15-метров бетонен кожух ще свърши работа. И да не им се дава храна, само останки... и да имат локвичка с вода в килията, в която от време на време да се пуска ток. А самата килия да е без светлини естествено и с постоянна температура от 15 градуса – да не му е студено, за да измръзне и умре, но в същото време да не е достатъчно топло, за да спи спокойно. И от време на време може да му се пускат плъхове. Как ви звучи?
Защото пазарът се наводни със самозабравили се гейм гении, които решиха да правят клонинги на единствената игра, която са цъкали. Нищо лошо де, евала им за труда – но да се пускат подобни продукти и да се искат пари за тях, си е жива обида за интелекта на купувача. Вижте, играта не е просто забавно тъпа, тя е трагично дразнеща. Още от самото начало имате всички оръжия (няма тръпка) – пистолет, помпа, картечница и арбалет. Не забравяйте – и колец. Тъй като играта се казва Dracula, значи има вампири. Които всъщност се клатят като зомбита, приличат на детска драсканица и изобщо няма кой-знае какво вампирско в тях, освен че трябва да ги пронижете с мощния си кол в гръдния кош. Е к'во пък, заради кофти енджина за съприкосновение, където и да ги мушнеш, все ще свърши работа.... некрофилия, бате!


Абе, колко реда плочки има тоя на корема?

Геймплейни безумия

На всяко ниво има няколко кристала, които трябва да счупиш, за да се отключи силовото поле към дадена част от зоната. Зона е силно казано – представи си как се вземат за основа office и de_dust картите от CS, облепват се с нови текстури и се добавя по някой и друг коридор. Але оп – имате си левъл дизайн. Смешното е, че лошите си минават през силовите полета, докато нито ти, нито куршумите, само ли пък голият кол в ръката ти могат да проникнат през тях. За капак на всичко аптечките и муниициите са разхвърляни толкова некадърно, че няма и грам логика в подредбата им. Ако все още не си се отказал от играта, идват всички брутални бъгове, които просто не ти позволяват да продължиш да геймиш... естествено save/load няма. Например виждаш амуниции за картечницата от вътрешната страна на бюро със стол до него. За да ги вземеш, трябва да си точно над тях, скачаш над стола, вземаш ги и... ни напред, ни назад – заради стола не можеш да мръднеш и на йота. Това всичко е гарнирано с дървеняшка графика от Voodoo ерата, но пък товареща компютъра ти като Quake 4. И още нещо, което ме възмути и огорчи много силно – вампирките. Дъщерите на нощта се предполага да са едни адски секси и красиви създания с минимум дрешки и максимум ищах, а не келички с рокли и общия вид, като на домакини от женския пазар. Има и някакви фурии с нощници дето се муат като мухи без глави и мятат огнени топки, но при близък оглед и те си бяха просто грозни... ама не в готиния смисъл на думата. Така че защо просто не прелистите страницата и не оставите това гейм недоразумение и създателите му да направят най-правилното нещо – да гният в кофите.

На коленье-е-е-е!

Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**SEGA**
www.totalwar.com	
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**2**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Георги Панайотов

Епохално добра!

Medieval II Total War: Kingdoms

В общи линии след всеки Total War у мен продължава да живурка желанието за още игра, което в даден момент води до едно подобаващо зацикляне. За това всеки експанжън се чака с нетърпение. След това обикновено следва кратко разочарование заради съдържанието му, могъщо прегльщане на подготвяното "майната му" и повторно зацикляне. Когато Kingdoms се изтресе, беше бързо, няма и една година от излизането на оригинала. А това очарова приятно. И тъкмо когато си мислех, че ще имаме поредната поизсмукана от пръстите кампания с няколко нови единици (или нови скинове за старите), бях тотално шокиран. Kingdoms се разпростира на 4 отделни кампании с общо време за изиграване, двойно по-голямо от това на Grand Campaign-а в оригинала. А вкарва толкова много промени и нови стратегии, че направо ум да ти зайде. Затова и за първи път отделяме толкова много място за експанжън на стандартна, а не ММО игра.

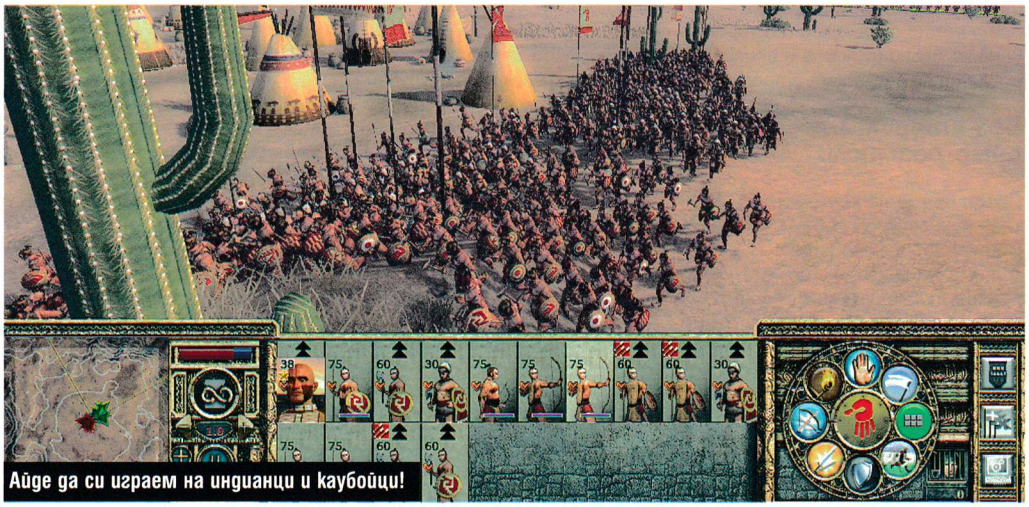
Тотално различни

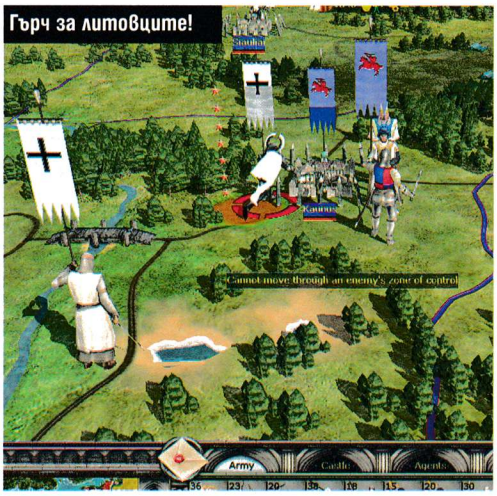
Като начало, всяка една от кампаниите е с леко преработени правила и се играе по съвсем различен начин както от останалите три, така и от оригиналната. На базата на избора ви за нация се променя тотално и геймплейният ви модел. Налазването на Йерусалим няма нищо общо със засадите, които се организират из Англия, и е на километри далеч от технологичната борба за надмощие при тевтонците или ордите индианци, изсипващи се върху главите на испанците в Америка. Във всяка кампания ще получите и няколко героя. Те са специална генералска единица, различаваща се по скин и по умение от останалите. Ричард Лъвското сърце например, освен че ръководи конница с брутален Charge бонус, може да вдигне морала и да спре всички бягащи войски наведнъж (не само тези в непосредствена близост до него). Героите са реални исторически личности и ще ги получите в съответната година, в която се появяват на историческата сцена. Проблемът е, че си остават и генерали и като такива подлежат на остаряване. А няма по-голяма мъка от това пълководец с едно кило квалификации и 7 звездички да се гътне заради грип на 68 години.

Всяка нация има уникални единици, които, освен че са с най-добри показатели в класа си, имат и с по 2 точки живот (като спартанците в Rome TW). Преработени са всички филмчета, всяка нация си има интро и аутро, а историческите събития оказват огромно влияние върху геймплея. Макар и по-малки от стандартната карта, четирите нови са достатъчно големи и доволно нагъчкани с екшън, за да ви отнемат достатъчно време и да ви дадат достатъчно удовлетворение.

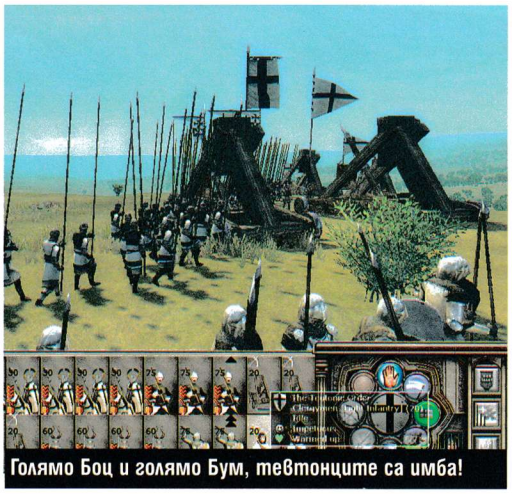
Немският фанатизъм

От край време се разнасям с едно тевтонско орле върху сребърна плочка на врата. За това и автоматично се насочих към кампанията с фанатизираните


Айде да си играем на индианци и каубойци!



Гърч за литовците!


Голямо Боц и голямо Бум, тевтонците са имба!

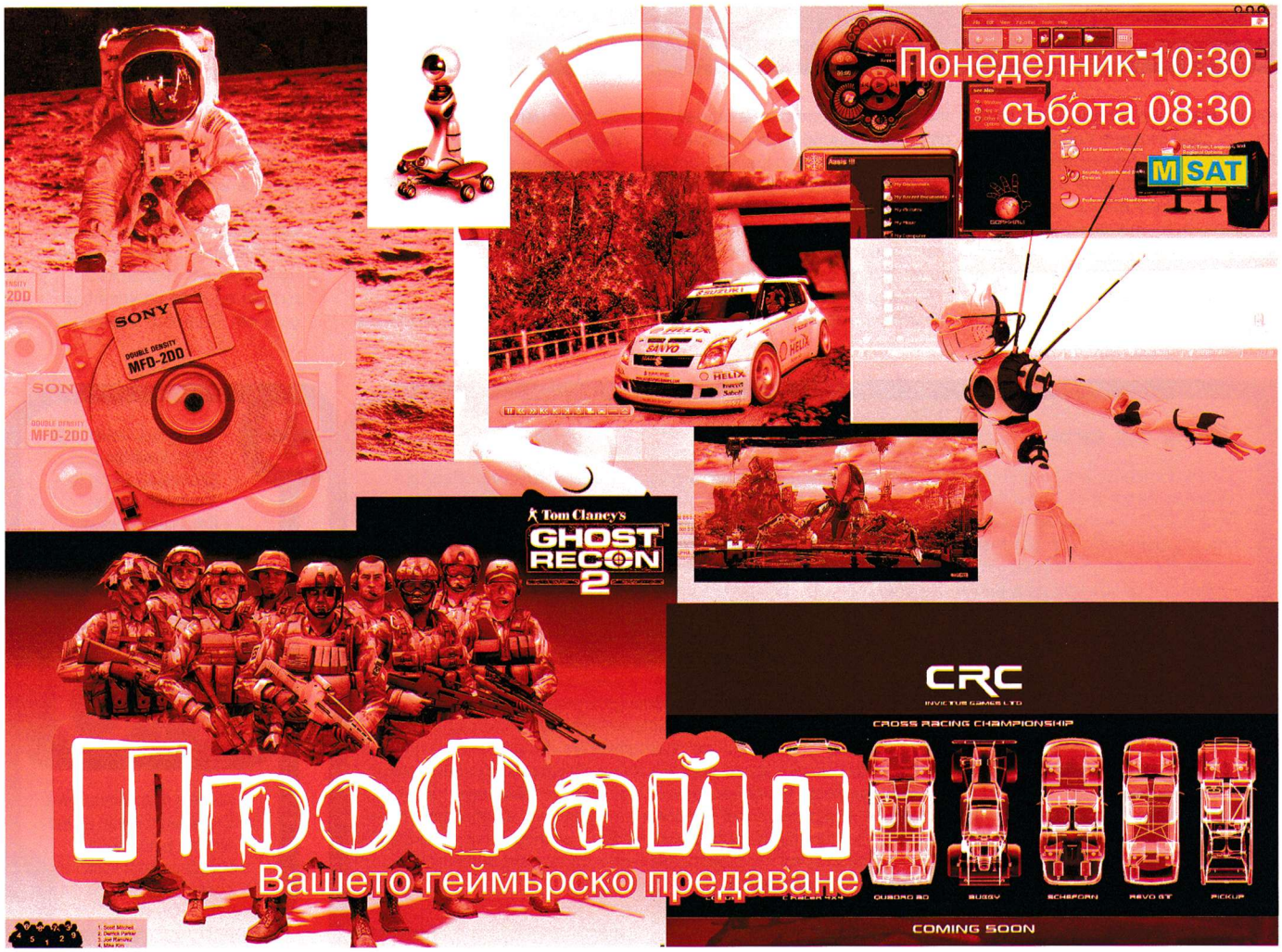
рицари. Представете си средновековна Европа в периода между втория и третия кръстоносен поход. Великата Римска империя (така де, швабите) вече не са чак толкова велики.
Тевтонският рицарски орден се е прибрал от кръстоносната си мисия и представлява най-елитното бойно подразделение в региона. Нещо като спартанците в Древна Елада. За тях няма друг занаят, освен войната. И като такива са удобни за наемници. В случая им е платено да прочистят последната нехристиянска държава - тази на Литва.
В началото на кампанията ще можете да изберете на чия страна да застанете. Дали да поведете Тевтонския орден и да го превърнете в доминантна сила в Европа. Или пък да се настроите паганистично и да видите какво може да се получи с литванците, обградени от врагове. Ако пък смятате, че не ви блазни да сте чука или наковалнята, можете съвсем спокойно да поемете току-що създаденото кралство на Новгород и да проверите дали стрелковата конница е по-ефективна от тежката пехота.
Всяка една от нациите се играе по различен начин. Тевтонците например са адски обвързани с религиозния си фанатизъм. Дори папството им диша праха. Не могат да строят кръчми, само ли публични домове или други, рушащи морала сгради. За сметка на това на базата на библиотеки и огромни храмове те поддържат дисциплината и реда в селищата си. Икономиката им е базирана на крепости, а не на големи градове. Но като всяка огромна военна машина и те имат нужда от пари, за да подсигуряват елитните си единици. Затова бързата експанзия е жизненоважна за тях.
Всичко се върти около католицизма и ордена. За да можете да наемете повечето единици, имате нужда от определено количество "вяра" в дадения регион, което ме накара за първи път в живота си да използвам активно поповете в играта.
Също така забравете за екзекуцията на пленници и размазването на градовете - лоялността на пълководците ви се генерира от дела, водени от желанието за чест и доблест, не за печалба. Забравете и за наемниците – никой, освен хората от ордена, няма право да се бие под флаговете му.
Затова единствените войски, които ще водите, ще бъдат тези, закупени в крепостите ви. В общи линии ако преодолеете първоначалната си финансова криза и се ъпгрейднете достатъчно бързо, ще разполагате с непобедима армия, съставена от най-добрата кавалерия, тежка пехота и копиеносци в играта.

Една Англия не стига

Втората кампания ще ви отведе в родината на Шекспир. Всъщност тя доста напомня предишните два експанжъна - Viking и Barbarian Invasion, съответно за Medieval и Rome TW. Изборът ви се свежда до англичаните, Норвегия, Уелс, Шотландия, Ирландия и викингите. Всеки се бори за контрол над подгизналото от мъгла парче. И се получава доста интересен сблъсък.
Английските фракции, както винаги, разчитат предимно на стрелците си, докато почти нищо не може да спре тумба развилнели се шотландци с огромни двуръки мечове. Викингите пък разполагат с най-добрите единици още от самото начало, но не успеят ли да съкрушат бързо опонентите си, се оказват в небрано лозе, в момента, в който ингилизите извадят тежко бронираните си пехотинци.
Само в тази кампания ще видите и средновековния еквивалент на десанта на Нормандия от Втората световна, а ако решите вместо да превземате, да се браните, то се гответе за едни от най-тежките обсади. Изобщо AI-то е нахитряло брутално много и вече не стои кротко, докато си изстреляте де що имате за стреляне по него.

Нов свят, стари муцуни

Третата кампания ни изръшква директно в Америка. В оригиналната игра имахте шанса да се поступате малко с местното население, но сега вече можете да го направите като хората. Интригата се върти около испанците, водени от Кортес и току-що пристигналите френски и английски колонизатори. Целта им е обща - злато-



30 срещу 1000 средновековни огнехвърчачки!

Мелетата са все така дезорганизирани

Бронирана конница и освирепели викинги – някой ще донесе ли отварачката за консерви?

то на местното население, което от своя страна показва невъзмутимо сребролюбие и афинитет към декорация на храмовете си с европейски черепи. Резултатът - тоталното меле. Европейците разполагат с барут, броня и конница. Местните си имат само дървени сопи и лъкове за отбрана, но численото превъзходство е на тяхна страна. Отново технологичният прогрес ви спасява, ако искате да оцелеете и главата ви да си остане на раменете.

Ако пък хванете племето на команчите например, трябва да се движите бързо, събирайки от градове и паланки колкото се може по-голяма тумба, с която да спрете нашествениците. Това е кампанията с най-малко чисто нови единици, но пък индианските градове се превземат и управляват по коренно различен начин.

Кръстоносците

В общи линии кръстоносните походи са били приятна сбирка за тумба лумпени, които са имали оправданието на религията да грабят и изнасилват подред де-що падне. В случая целта им е Йерусалим, а нито местните турци и египтяни, още по малко транзитните византийци, са много навити да им се тъпче с железен юмрук по главите. Мдам - познахте, настава поредното меле, което в същото време е и най-очарователното.

Дългите преходи през пустинята, засадите от хашишини и огромните каруци, мъкнещи кръстове, създават съвсем ново усещане за геймплея. Ако играете с някой от кръстоносците, е задължително да сте в съюз. В противен случай ще бъдете затрупани от араби за по-малко от десет хода. Византийците изглеждат най-добра оферта - силно развити в началото селища и голяма армия, но разпокъсаното разположение на градовете им ги прави силно дестабилизирани, да не говорим че хунското нашествие удря първо тях.

И все пак единствено техните гръцки огньове (виж карето) могат да спрат ордите от елитни тежки пехотинци на кръстоносците. Доста забавна беше и играта с турците. Ако издрапате първите 30-40 години и се ъпгрейднете до оръдия, няма да имате никакви проблеми срещу всички опоненти.

Та, в крайна сметка, това е най-добрият експанжън, пускан до сега за която и да е от Total War игрите.

Дъжд от огън

Сред обсадните единици има две нови попълнения, които ме изкефиха максимално. Първото е т.нар. Mangonel. Голям катапулт с огромен радиус (но все пак по-малък от този на оръдията), който изстрелва бурета, пълни с експлозив. Както всички TW фенове много добре знаят, основното предназначение на артилерията в поредицата е да рути сгради. Може да се използва и срещу войски, но за да има наистина някакъв ефект, целта трябва да е огромна, а броят на оръдията да е висок. И въпреки това си остава въпрос на шанс да уцелите нещо. Mangonel-ът е предвиден специално срещу пехота. Отново го има елемента на игра на то-то, но в повечето случаи резултатите са потресаващи. Двете бурета се взривяват още в полет и посипват земята с горящи късове, запалващи всичко под себе си. След като паднат, продължават да горят известно време и всяка минала през тях единица също влиза в графа "барбекю". Понякога бурето пада цяло и ако се приземи на правилното място, може да отсее цял взвод със себе си. Проблемът на Mangonel-а е, че амуницията му свършват бързо и срещу крепостни стени е много зле, но при обсада се надявай противникът ти да няма от тези адски машини. Всички европейски нации могат да го произвеждат. Втората е право само на византийците. Групички от 20 пича държат огнепръскачки... мдам, огнепръскачки - кратък тест показа, че три подразделения нямат никакъв проблем да изпърлят хиляди пехотинци (60 срещу 1000, бе, к'ви спартанци, к'ви пет лева!) особено в тесни проходи. Така че ако успеете да си намерите удобно място (всеки град например), можете да се изкефите на висок kill ratio и последвалата го паника сред оцелелите.

+
- 4 отделни кампании
- Всяка кампания е достойна за самостоятелна игра
- Стотина допълнителни единици

графика
звук
геймплей

6.0

–
- AI-то е неприятно умно
- Странни бъгове на моменти и крашове
- Някои исторически не домислици

Жанр: **Екшън**
Издател: **City Interactive**
www.city-interactive.com
Изисквания: **P 1.6 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Орлин Широв

Умри, виетнамецо... в главата!

The Hell in Vietnam

City Interactive е немска фирма, която се е заела да разпространи и популяризира играта, наречена The Hell in Vietnam. Чудно ми е каква работа имат немците във Виетнам, но отговорът на този въпрос най-вероятно изобщо не трябва да бъде търсен. По-интересно ще е да се фокусираме върху причините, които могат да накарат някой геймър да заиграе The Hell in Vietnam, също както и мотивите, които се крият зад разработката ѝ.
Нека за секунда се пренесем в ролята на подрастващ германец, който е умрял от скука в малкото градче Хебенсдорф. Да си представим сега как той отива в Берлин и се сблъсква с един куп национални, етноси, религии или с две думи "различни хора". Нормално е един такъв, държан далеч от разнообразията, които предлага живота, младеж да приеме новостите и неяснотите по двусмислен начин. Сега нека приемем, че нашият пич попада в магазин "За едно евро" (не си мислете, че само у нас има такива), който е държан от виетнамски емигрант, предлагащ първокласни, висококачествени стоки на добри цени. Момчето, си купува разни неща оттам и доволно се прибира в Хебенсдорф, където изведнъж открива, че е попаднал на

Взрив до водопада – виетнамска идилия :)

Тоя май-продаваше в магазина за "Едно евро"?

ужасни боклуци!

Ножовете, които е купил за майка, си не режат, картофобелачката за баба му се чупи още в багажа му, а острилката с манивела, за която толкова време е мечтал, просто не подостря моливите. Е, точно в този момент нашият малък герой от Хебенсдорф се сеща, че в магазина отсреща тъкмо са докарали игра, в която трепете виетнамци. Тя струва точно колкото трите подаръка, донесени от Берлин и за щастие е именно това, от което той има нужда.
Той пуска The Hell in Vietnam, оказва се насред нищото, във влажните джунгли на Манчурия и започва да трепе прииждащите дрипнати човечета. Едни са с каски, други са с шапки, досущ като на продавача в магазина в Берлин, а трети са толкова грозни, че просто плачат за куршум в главата (хедшоти в The Hell in Vietnam има!). Мда-а, ако нашият герой имаше повечко средства, щеше да е виждал вече Battlefield Vietnam, както и други добре направени шутъри, посветени на азиатците. Но, уви, за 3 евро, по-добра игра няма. Няма и да има.
Ако трябва да оценявам The Hell in Vietnam според цената ѝ и амбициите на авторите ѝ, то мога да кажа, че тя е сносна. Върви на стари машини, няма високи изисквания и след като ви убият не трябва да започвате нивото отначало. Но ако ще я я сравняваме с други шутъри в бранша, то тя определено не става.

Пълна е с бъгове

от сорта на подаващи се през стените виетнамци, скрити зад стени врагове, които обаче някакси ви виждат и уцелват и т.н. Звуците, които издават гадовете, са еднообразни и писват, а инвентарът от оръжия се различава само по скиновете (като изключим RPG-то, снайпера и гранатите). Иначе еднжинът на играта е приятен, но става за заглавие от преди 4-5 години. Както вече казах по-горе, The Hell in Vietnam е геймка, подходяща само за държани далеч от цивилизацията хора. Въпреки че авторите ѝ претендират, че е исторически екшън, аз по-скоро бих я определил като нискобюджетен шутър.
В заключение - не бих я препоръчал на никой. Освен на разочарованите от контактите си с виетнамци, разбира се.

Жанр:	**Ролева игра**
Издател:	**Cyanide Studio**
	www.loki-game.com/en/
Изисквания:	**P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Асен Георгиев

Едно митологично пътуване с диабловиден привкус

Loki

Всяка уважаваща себе си екшън ролева игра трябва да може да се похвали поне с няколко героя, всеки от които разполага с различни умения, оригинална предистория, специфично въоръжение и т.н. Първоначалното впечатление, което французите от Cyanide създават, е, че са се потрудили много, за да измислят интересни персонажи и да ги оплетат в сюжета на тяхната най-нова игра. Когато за пръв път чух за фабулата – комбинация от четири различни митологии, обвързани чрез "тунели", позволяващи пътуване през времето и пространството, си помислих, че звучи интересно. От една страна, идеята ми се стори супер. Обичам митологиите. А сега ще мога да се потопя не в една, а в четири от тях и то благодарение на една единствена игра. Но от друга страна го имаше и съмнението дали дизайнерите от Cyanide са успели да навържат добре сюжетната нишка.

След като оползотворих няколко десетки часа в безспирна екшън надпревара със самия себе си, мога да споделя с вас, че опасенията ми са били напразни. Във фабулата са вплетени гръцката, египетската, скандинавската и митологията на древните ацтеки. Още в самото начало на играта можете да избирате един от четирите основни герои – двама воини и два мага, съответно половината са мъже, а другата половина – жени. Успоредно с героя си избирате и началната точка на вашето приключение – смразяващите гори, в които скандинавският воин ще размята своята брадва или песъчливите местности, където изкусната гръцка героиня ще покаже своите умения. Успеете ли да изпълните всички куестове в дадена митологична територия, ще получите възможността да се пренесете в друга. Това е една от предпоставките играта да предлага внушително количество игрови часове. В крайна сметка обаче въпреки произволно генерираните се подземия и местности – след няколко часа безразборна сеч, играчът по-скоро е леко отегчен, отколкото здраво зарибен.

Великолепната четворка...

След като си изберете герой и попаднете в неговия свят, ще се сблъскате с добре познатия а ла диабло геймплей, който сме виждали във всички клонинги на култовото близърдско заглавие, появили се през годините. Имате си един персонаж, който в началото е гол като пушка и единственото му занимание е да трепе разни животни с шутове и тупаници. Не е трудно да се досетите, че целта ви като за начало е да го облечете, екипирате с добри оръжия и брони, да подобрите характеристиките и уменията му, превръщайки го в ходеща машина за убиване.
За разлика от повечето стандартни hack`n`slash игри обаче, тук е прибавен един допълнителен "ресурс". Той се нарича "вяра" - благодарение на него ще подобрявате специалните си умения. Разбира се, ще трупате и опит (експириънс), чрез който ще усъвършенствате своите основни характеристики – сила, издръжливост и т.н. Уменията, които ще развивате, събирайки "вяра", са подредени в дървовидна структура, точно както в Диабло. Разделени са в три групи, като всяка от тях е обвързана с различен бог от дадената митология. От вашия избор зависи до голяма степен в каква посока ще оформите героя си. Въпреки че има известна свобода при аранжирането на уменията и качествата на персонажа ви, трябва да имате предвид, че в най-общи линии всеки герой е специализиран в дадена област. Скандинавецът се вживява най-добре в ролята на машина за убиване – екипиран с огромен чук в двете си ръце и мощни брони, той не се притеснява от близкия двубой. Гръцката героиня е най-добра в битките от разстояние, тя може да използва еднакво добре както лък, така и метален диск, който изкусно захвърля по враговете си. Представителят на ацтеките е шаман, който разчита на магическите си умения и на възможността да привиква същества, които да се сражават на негова страна. Последният герой е египетската магьосница, която за сметка на крехката си физика е надарена с възможност да прави могъщи заклинания.
Интерфейсът, който ще ви удари в челото, стартирайки Loki, ще се стори познат на хората с по-голям стаж в сферата на hack`n`slash приключенията. Като цяло е интуитивен и управлението е удобно, но може би с цел да се различава малко от своя непряк първообраз, програмистите са го направили по-лекотен. Предметите, които събирате – оръжия, брони, отвари и т.н. – са подредени в едно меню, което има четири ка-

тегории. Всяка от тях се показва в дълъг списък, разделен на части. Екипирането на героя ви се извършва директно чрез този списък – ако искате да облечете нова броня, просто я посочвате, кликайки с десен бутон, и готово. В началото тази система е малко странна, но се свиква бързо. Когато имате два или повече предмета, които можете да поставите на една позиция (например ризници), само с посочване на мишката върху тях характеристиките на героя ви автоматично се променят. По този начин лесно и бързо можете да видите кой е най-удачният избор.

Графика и мултиплейър

Французите от Cyanide може да не са се постарали много, за да ни затрупат с иновативни моменти в геймплея, но за сметка на това са се потрудили върху графичните характеристики на заглавието си. На лице е възможност за въртене на камерата, както и за приближаване и отдалечаване. Ще се насладите на множество ефекти, които правят първоначалните преживелици в компанията на Loki по-скоро приятни. Цикълът ден-нощ също внася допълнителна свежест. Безспорно трябва да се отбележи факта, че някои от противниците са плод на сериозно въображение – моделите са не само интересни като идея, но и добре нарисувани и раздвижени. Всичко това обаче оказва своето пряко въздействие върху системните изисквания на играта и ако имате нещастието да не притежавате достатъчно бърза машина, ще ви се налага да чакате по няколко минути между всяка отделна местност, която посещавате. Това в началото може да не е проблем, но на петия час може да ви изкара извън нерви.

За тези от вас, които не си падат много по безкрайното обикаляне на замръзнали гори и пясъчни пустини, са предвидени няколко мултиплейър режима. В тях можете да се впуснете в двубой срещу един противник или пък да съберете ваш отбор, който да се изправи срещу друга група от хора. Също така има и опция за кооперативен мултиплейър. В него могат да вземат участие между двама и шестима играчи, които обаче трябва да имат разлика помежду си в рамките на десет нива. Challenge режимът пък е мястото, в което можете да участвате сам или в компанията на до шест съотборници, приемайки различни предизвикателства на бойната арена.

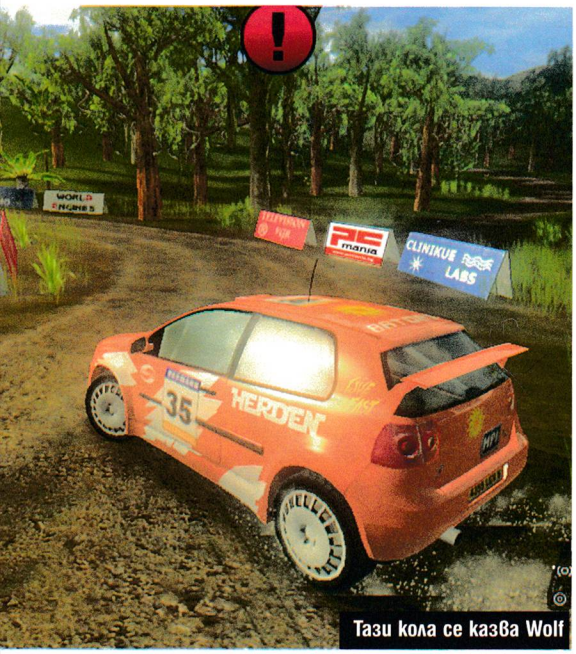
Играта има своите достойнства и въпреки че е вдъхновена от популярния близърдски хит, заслужава вниманието ви. Ако не друго, то поне ще се върнете към страхотните преживявания, които сте имали в компанията на Diablo.

Жанр: **Рали симулатор**
Издател: **Techland**
www.xpandrally.com
Изисквания: **P 1.8 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

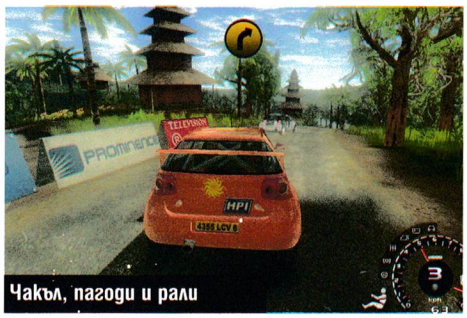
Стефан Хаджиев

Клониране и дежавюта

Xpand Rally Xtreme


Тази кола се казва Wolf

С мръсна газ на втора


Чакъл, пагоди и рали

Капакът отлетя

Едно от малкото неща, които ми липсват от старата работа (от която избягах панически като вампир от трепетликов кол) е... колата. Комбинацията от служебно возило, атмосфера а ла Кафка и неспирната поредица от идиотски проекти ме е докарвала до извършване на най-невероятни каскади. Веднъж прелетях през едно кръстовище. Не беше нарочно, просто усещах как ще стане червено и дадох газ. Беше пет сутринта, март миналата година, два часа преди първия одит. Релсите на трамвая бяха под лек наклон, нещо като рампа... усетих що за простотия съм направил, чак след като машината се стовари сигурно от другата страна на светофара.
В настоящето положението е друго, спокойствието е пълно, а построяването на комунизма изглежда като съвсем постижима цел. „Железният орел" - моят верен Опел ще остане завинаги любимата кола, но вече предпочитам да карам по-спокойно и да доживя до дълбоки старини. Ако кажа, че ускорението, поднасянето по заснежени планински пътища, карането на втора и мръсното излитане от тротоар с лека засилка и четирите гуми едновременно не ми липсват - ще излъжа.
Но на света си има и заместители - ски, колело и не на последно място - достатъчно компютърни игрици като настоящата. Последното гейм чудо, което попадна в моите ръце - Xpand Rally Xtreme, е прекрасен пример за симулация, която си има всичко и има потенциал да потроши не една или две клавиатури...

Поточна линия

Ако някога сте попадали на друга игра на Techland, веднага ще откриете бая прилики. Полската фирма развива и доразвива своите си продукти посредством леки геймплей ъпгрейди и доразкрасяване. Както и в GTI Racing и Xpand Rally (по-старото братче на настоящия продукт) на наша милост се дава първоначален капитал, автопарк и магазин за резервни части.
Основната част на играта е нещо като пилотска кариера, която трябва да достигне до съответните висини.
Свободата на действие е прилична, единствената спирачка пред откриването на повечето от новите детайли на геймката са финикийските знаци. Ако играчът е добър, при всяко ново състезание трупа допълнителни пари, купува повече и по-мощни коли и отключва нови и нови съревнования. Мотивацията е прилична - с всяка следваща стъпка по стълбицата положението става все и все по-интересно.

Автомобили

Списъкът с возилата и частите, които могат да бъдат напазарувани, е леко измислен. Явно в свят, където всяко име и визия струва бая пари, авторите на Xpand Rally Xtreme са се ограничили до няколко апокрифно-измислени

прозвища. Не че няма да видите копие на наточен голф или подобие на Бугати "Вейрън" - те са си там, но се движат по една много тънка граница от сменени букви и леко позакривени линии. За пример: еквивалентът на най-популярната народна кола е с леко по-правоъгълни прозорци и име... Wolf.

Навигатори и пътища

Управлението на включените возила е леко невротично. Чудесата реагират мигновено на всяка подадена команда. Моментът, в който контролът над автомобилите започва да се усеща, идва след около двадесетина сигурни срещи с крайпътните представители на флората.
За по-специализирано настроените играчи фините настройки, като тунинговане и добавяне на различни чаркове по колите, могат да бъдат нещо като малка Коледа. А малкият Великден биха били „пистите", по които се развива действието. Xpand Rally Xtreme предлага доста прилично количество рали ориентирани трасета.
Макар и повечето от тях да си приличат, авторите могат да бъдат оневинени поне частично. Номерът е в това, че всяко отделно трасе предлага всевъзможни завои и разлики в настилката. Поведението на колата се мени в зависимост от тях и кандидат пилотът наистина трябва да се съобразява с това, което вижда пред себе си. Полезна опция, която работи учудващо добре в случая, е навигаторският глас, който върви на заден план. Включеният копилот дава почти реални наставления за всеки следващ завой и участък. Човек би могъл да мине и без него, но ако се вслуша, играчът бил приятно учуден. С малко повече тренинг на слуховия нерв победите в състезанията се случват с поне две идеи по-леко.

Аудио и видео клониране

Графиката на играта си е едно към едно с подобните предни продукти на компанията производител. Картинките са средна хубост и не могат да се сравнят с това, което би пуснал Play Station 3 на някой гъзарски HD телевизор, но са напълно достатъчни за задоволяване на зрителните рецептори.
Голям плюс на визията е добрата система на поражения - колите се мачкат доста прилично. Дори най-невинен сблъсък с храст води до леки промени в облика на возилата, а по-сериозните инциденти предизвикват хвърчене на врати, разчленяване на ламарини и т.н. Друга много сериозна червена точка в тази част на произведението са изискванията. Xpand Rally Xtreme би вървяла задоволително и с почти пълен блясък на някоя не толкова мощна и неупгрейдвана от половин година щайга. Звукът по подобие на много не толкова комерсиално-претенциозни игри е леко посредствен. За сравнение с Need for Speed не става и дума. Машинариите ръмжат изящно, гласът на навигатора е приличен, но цялостният звуков пакет е далеч под върховете.

Извод

Реалният живот със своите си G-та, свистене на гуми и простите усещания от тип: „лошо.... воланът свърши, а завоят не" по принцип не може да бъде пресъздаден достатъчно добре, от който и да е компютър. В настоящия етап на научно-техническия прогрес тези прости усещания си остават патент на света отвъд входната врата на домашното огнище. Но въпреки всичко Xpand Rally Xtreme успява да го докара до някъде. Това е една наистина хубава автомобилна игра. Като качество на картинките и звука се нарежда доста под върховите постижения на жанра, но това в никой случай не е чак такъв минус. Големият проблем е, че като цяло й липсва "Уха-а-а-а ефектът", който би могъл да ви накара да играете до малките часове на сутринта. Това е игра за хора, които обичат подобни симулатори. Ако сте сред тях и ви се иска нещо ново, инсталирайте я и се позабавлявайте поне няколко часа. За всички останали съществуват WOW, GW, GTA, CS и т.н...

- Прилична и лека графика
- Приятни поражения по колите - както визуално, така и чисто технически
- Добър навигатор

графика
звук
геймплей

5.0

- Вече сме виждали това
- Много от пистите и част от колите изглеждат бутафорно
- Контролът може да бъде неприятно рязък

kaldata.com

Софтуерни, хардуерни и IT новини.

Kaldata.com е най-големият български сайт за IT новини, предлагащ ежедневно най-актуалната информация от света на софтуера, хардуера и информационните технологии. Бъдете в час с последните версии на любимата си програма и открийте само тук много нови и полезни приложения.

Жанр: **Тийн хорър**
Издател: **Atari**
www.obscure2.com
Изисквания: **P 700 MHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, Wii**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Софт хорър, идеален за прохождащи в жанра

Obscure II

Може да не ви се вярва, но и ние, авторите от PC Mania, някога сме разнасяли широките си панталони из училищните стаи. Дори някои от нас пазят съвсем пресен спомен за тези неотдавна отминали времена. Вярно, че българските квартални училища не са като американските колежи, но човек като се замисли, нещата не са чак толкова различни.

Младежта отвъд океана е известна с това, че организира грандиозни партита, пие странни неща, пуши още по-странни неща и общо взето не се замисля много върху проблемите за живота, вселената и... виртуалната реалност.

Нашите тийнове не отстъпват по нищо, пият всичко с изключение на безалкохолни напитки, ядат всичко без здравословна храна и пушат всичко, което може да се стрие и напъха в добре оформен конус. И понеже понякога, когато не знаеш какво пушиш или ядеш, може да стане голям сакатлък, а и наскоро отмина поредния 15-ти септември, се чувствам длъжен да се обърна към вас с един апел:

Не всичко, що расте по земята, става за смъркане!

Имаше обаче едни момчета от един колеж в САЩ, които не ме послушаха и свършиха зле. И, за да не ви разказвам тяхната история напразно, ще ви кажа само, че тя се припокрива със сюжетната линия в ObsCure II – последното тийн хорър приключение, което французите от Hydravision пуснаха на пазара. Преди да ви потопя в историята за мутагенните растения, които не бива да се смъркат обаче, трябва да отбележа за протокола, че ObsCure II се явява продължение на събитията, които преживяхме в Obscure. Атмосферата в новата част е подобна, основните участници - също. Пияни тинейджъри се изправят срещу мутирали тинейджъри, а геймплеят би могъл да се определи като леко напудрен.

През годините на яростно геймене съм попадал на наистина добри хорър заглавия – определено няма да забравя нощите, прекарани в компанията на Silent Hill или Resident Evil.

Тук е моментът да уточня, че след време, когато пак се случи да разказвам на някого за умопомрачителните хорори, които съм разцъквал, едва ли ще спомена някоя от двете части на ObsCure.

Това е така поради няколко причини. Основната е, че сюжетът, доколкото присъства в заглавията, е по-скоро фон на кървавото меле и произволно нанизаните стряскащи моменти, които те предлагат. Няма я дълбочината на историята, няма я интригата. Във втората част има някаква доза неизвестност и на моменти дори силна трънка, но това е по-скоро между другото.

Чарът на играта изобщо не е в това. Като основен недостатък бих могъл да изтъкна и прекалената линейност, комбинирана с някои недоправени ингейм филмчета и глупави мутирали противници. Всъщност може би най-сериозният проблем, който успях да регистрирам, е фактът, че няколко дни подред сядам пред компютъра и включвам ObsCure II, за да се разсея и разпусна.

Не знам за вас, но си мисля, че една истинска хорър игра трябва да прави всичко друго, но не ѝ да ви разпуска. За това усещане може би допринасят не само повърхностният сюжет, но и преобладаващите доволно осветени дестинации, които посещавате.

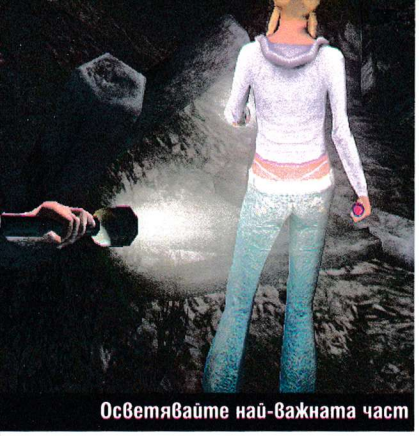
И така, като съм тръгнал да изтъквам недостатъците на играта, не трябва да пропусна може би най-дразнещия – безумната система за запаметяване. Заради нея често пъти ще ви се налага да преигравате сравнително дълги части от играта по няколко пъти, докато се доберете до заветното място, където можете да запаметите прогреса си.

Дотук с мрънкането

Ако се абстрахираме от негативните моменти, които присъстват в творението на французите от Hydravision, ще можем да се насладим на едно приятно екшън хорър преживяване. И ако вече не ви е станало ясно, цялата драма, върху която се гради сюжетът на ObsCure II, се разиграва в щатското учебно заведение на име Fallcreek.

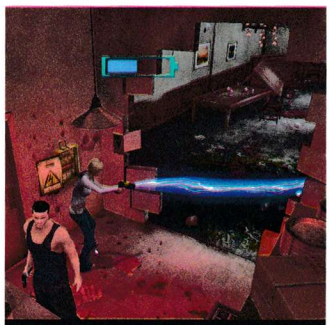
Там, вследствие на неблагоразумието на някои студенти да смъркат странни растения, плъзва мутагенна чума. Почти всички обитатели на отдалеченото в гората университетско селище са поразени от заразата. Разбира се, с изключение на шестте основни персонажа, които можете да управлявате. Има и още няколко, вписани в сюжета, но не попадащи под прекия ви контрол.

Естествено вашата цел е да разберете какво се случва, да се преборите срещу тайнствените чудовища и да се измъкнете живи, здрави и по възможност в стандартната за хомо


Осветявайте най-важната част

Едва ли очакват да помръдне...

Поредният приятно кървав момент


Добре е някой да ти пази гърба

Батериите - винаги заредени

- Готин кооперативен режим
- 18+ (много кръв)
- Готини бъзици

графика
звук
геймплей

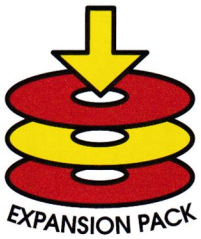
4.5

- Повърхностен сюжет
- Линейност
- Недоносена сейв-система

сапиенс физическа форма. Както вече споменах, по време на игра ще имате на разположение шест персонажа, които можете да управлявате по двойки, както беше в ObsCure. За тези, които имат къса памет или не са играли първата част, ще припомня, че в този хорър свят винаги имате на разположение поне двама герои.
Докато командвате единия, другият е контролиран от изкуствен интелект, който в случая е на задоволително ниво. Обикновено вторият играч не се пречка в краката ви и не застава упорито на пътя ви, което в повечето случаи е предостатъчно.
В самото начало на приключението ще се запознаете с четирима герои: Кори, Ами, Мей и Кени. Като изключим техните сложни междуличностни взаимоотношения, трябва да знаете, че всеки от тях разполага със специфични умения.
Другите два персонажа, с които ще се запознаете в по-напреднал стадий от играта – също се отличават с разни индивидуални способности. Уменията са стандартните за подобен тип игри – например Кени и норвежецът Свен са мускулести типове, които с лекота отместват тежки предмети; Кори е човекът маймуна, който вероятно участва в университетския отбор по лека атлетика и може да се катери на места, недостъпни за другите.
А Ами е детективът на отбора – освен че разсейва околните с впечатляващ бюст и розовото си бельо, тя може да разчита тайни послания и кодове.
Мей пък е страшно хай-тек гадже, което разбива електронни ключалки и комбинации с помощта на джобния си компютър.

Умопомрачаващи крясъци и кооперативен режим

В компанията на групичката изплашени до смърт тийнове, които се борят за живота си, ще се размотавате из различни местности – студентски общежития, огромна старинна сграда, стърчаща в средата на нищото, мрачна и мъглява гора, занемарена болница...
Като цяло графичните постижения на французите от Hydravision са по-скоро добри. По-сериозен недостатък в тази насока са прекомерното осветление, което донякъде убива хорър атмосферата, а и тичането на персонажите по време на кът-сцените е наистина смешна гледка.
По отношение на звуковите ефекти и музикалното оформление всичко е в рамките на нормалното – крясъците и скърцащите звукове в определени моменти определено подсилват напрежението.
Без никакво съмнение един от най-качествените аспекти от играта, който си заслужава да подчертаем, е възможността за джиткане в кооперативен режим. В него двама човека поемат управлението на героите и разцъкват едновременно. И въпреки че това не е нововъведение, защото още в ObsCure можехме да се насладим на подобен тип игра, тук са направени някои жизненоважни корекции по отношение на камерата и движението, които определено повдигат нивото на фъна. Така че бързо си намерете дружка за едно кооперативно преживяване и се заравяйте в тийн хорър света на ObsCure II. И не забравяйте – не всичко, що расте, се пуши и смърка.



Жанр:	**Симулатор**
Издател:	**EA**
thesims2.ea.com	
Изисквания:	**P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой CD:	**1 + The Sims 2**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Лили Стоилова

Лятото тепърва започва

The Sims 2: Bon Voyage

Лято е. Или с огромно прискърбие трябва да отбележа, че поскоро беше. Кожата, загубена при непребродимите слънчеви изгаряния, най-после се появява отново на мястото си. Тя вече има един по-здравословен оттенък, напомняйки ни, че студът вече охотно се намества по улиците, опитвайки се да отмие опиянявящите спомени от горещите дни. Ние обаче няма да се дадем така лесно и EA Games ще помагат с каквото могат...

Bon Expansion

Новият експанжън на неизчерпаемата (за добро или лошо) поредица, колекционираща фенове, суперлативи и милиони долари, е вече на пазара. Става дума за The Sims 2: Bon Voyage, където отново се занимавате с познатите ви семейства от културата игра. Новото в случая е, че имате възможност да измъкнете питомците си от ежедневните проблеми, с които, както винаги, се налага да им помагате, и да разведрите живота им с почивка до някое екзотично местенце. Основните дестинации, на които бихте ги заточили, са три. Ако предпочетете

тропическия остров Twikkii

ще заварите основно плажове. Можете да се печете и което е по-интересно – дори да изгорите. Да плувате в кристално чистата вода, да пиете екзотичен коктейл и просто да се отпуснете и да се оставите на масажи и глезотийки в спа центъра. Както и при другите две възможни дестинации, ще можете да разглеждате по-любопитните местенца, ако решите да играете малко по-активно, и дори имате възможност да си наемете гид и някои интересни возила, които да ви транспортират. Ще ползвате, разбира се, таксита, но има и по-нестандартни опции като разходка с лодка или дори хеликоптер. Преди обаче да се хвърлите с главата напред, се налага да си изберете местенце, където да отседнете. Естествено - ще се съобразявате с цената и ако нямате достатъчно пари, ще бъдете принудени да се лишите от някоя от звездичките на хотелчето си. За любителите на по-екстремни усещания е предвиден и къмпинг, който е най-далеч от лукса. Той обаче е достъпен само при

планинската ваканция

която е и вторият ви възможен избор. При нея ще се нагледате на зеленина и препарирани мечки. Не знам какво е мнението на природозащитниците, но мен това леко ме притесни... Както и да е. Подочух слухове, че тук мо-

- Има нинджи
- Известна доза екзотика
- Скритите карти

графика
звук
геймплей

4.5

- Малко новости
- Прилича на Sims: Vacation

Традиционен зелен чай

Карамелен тен

Прегръдка преди тръгване

же да се натъкнете и на видове, подобни на йети, но моите симове още не са събрали смелост за предизвикателството. Звучи забавно, обаче и трябва да се опита. При другите дестинации пък ще се срещнете с „огнени танцьори", както и на едни специални NPC-та, които като мои фаворити съм ви запазила за по-късно...

Да се върнем към по-общите факти. При всички дестинации основно правило е да се пазите да не ви оберат, защото, както и в реалния живот, туристите си остават сериозна мишена. Сред по-култовите моменти в играта е, че можете и да учите различните обичаи и привички, както и интересни факти на съответната тема (на дестинацията). Това от своя страна носи на симовете ви положителни емоции и бонус точки (които ще са ви от полза и при ежедневния им живот, който, разбира се, още си е на лице).

Поръчването на почивка става много лесно. Нужно е само едно телефонно обаждане и малко пари. Имайте предвид, че младите членове на семейството нямат право да организират ваканции сами, но пък по-възрастните могат да изберат който си поискат за придружител. Сега, след тези малки подробности, вече мисля, че мога да ви спомена и последната дестинация. Поемете дъх, защото скоро ще останете без него! Имате възможност да посетите

Далечния изток

Тук всъщност, както сами разбирате, е заключена най-голяма доза екзотика и различност. Дори самите хотели, в които ще се настаните, са в съответния стил. Под път и над път се срещат екзотични типове с кимона, а в някои по-интересни кътчета ще откриете и истински нинджи (които са и гореспоменатите ми любими NPC-та). Ако ви се усмихне късметът и се сблъскате с нещо подобно, ще ви бъде зададено едно въпросче. Ако отговорите правилно и ако имате чисто сърце и остър ум, ще ви научат как да се телепортирате. Аз вече го усвоих и не ползвам градски транспорт. :-P Докато още не сте напуснали местността, трябва да намерите време и за Зен градините. Тук ще участвате в традиционна чаена церемония и ще вкусите оригиналните древни билкови чаеве, седнали до специалните ниски масички. Можете да се подивите на красивите статуи, растителност и архитектура и дори да посетите мястото за медитация (която също е във вашите възможности да усвоите). Ако обичате източна кухня, не забравяйте да хапнете и в някой от традиционните ресторанти.

Играта предлага и възможността да купувате уникални предмети като редки и много ценни бижута или сувенири. Има и маси за масаж, специални мебели в тон с различните дестинации и други опции да отнесете късче от ваканцията си и у дома. Ако пък решите да играете по-спестовно, съберете мидички от плажовете, за да ви напомнят за приятната почивка. Ако случаят е такъв обаче, не губете надежда. За разлика от истинския живот тук, търсейки черупки, можете да разкопаете и пясъка тук-таме и да се натъкнете на скрито съкровище. Изобщо възможностите с този експанжън са много (уви, според мен не достатъчно, но все пак има разнообразие). Важен момент е, че има и скрити дестинации, които подразниха приятно explore фанатика у мен. Търсете скритите карти.

To buy or not to buy

Както е при повечето поредици и особено при техните експанжъни, разбирате, че ако сте фен на играта до момента, няма начин да пропуснете новото попълнение. В противен случай е по-добре да се ориентирате в друга посока. Тук обаче имаме утежняващи вината обстоятелства. Преди време имаше и друг подобен експанжън в The Sims поредицата, а именно - The Sims: On Holiday/Vacation (с различно заглавие според страната). Разлики безспорно има и все пак основната идея си е същата. Дали в такъв случай си струва да играете и шестия експанжън в поредицата, решете сами. За мен като не голям фен на The Sims, тази игра не предложи достатъчно новости. Все пак считам, че нямаме основание да мислим, че тя ще е камъчето, преобърнало каруцата, и би трябвало да зарадва верните почитатели на тази игра, които, бога ми, скоро ще станат повече от насекомите.

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**Frogster Interactive**
http://www.bos-game.com	
Изисквания:	**P 2 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HDD**
Брой DVD	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Лили Стоилова

Поредното реалити шоу е факт... Ще участвате ли?

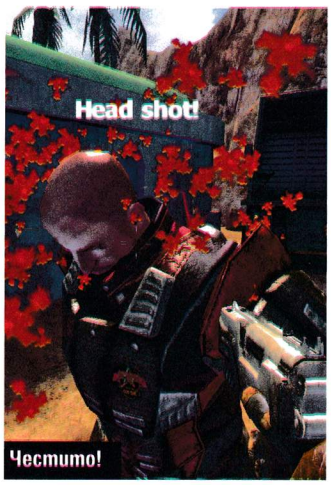
Bet on Soldier: Blood of Sahara

Скъпа, донеси ми салатата и ракията! – той се намести удобно във вмирисаното кресло и зачака първия удар. *„М-м-м добре му изпука черепа, но днешният участник беше здравеняк и играта щеше да продължи дълго..."* – мислеше и отпиваше блудкавия алкохол, неосъзнавайки, че изживява един стереотип от миналия век. „А може би няма да е толкова дълго." Един изстрел довърши започнатото и изпръска камерите с кръв. Шоуто не беше новост, но беше необходимост. Хората с черни лъскави костюми го правеха, за да печелят дори повече пари от залозите. Целта на участниците беше да довършат опонента си възможно най-бързо и зрелищно. А участници винаги имаше. Войната не оставяше хората да си поемат въздух през последните 80 години. Парите вече бяха корен на оцеляването, а не на злото... А може би това беше едно и също? BOS (Bet on Soldier): Blood of Sahara е standalone експанжън за оригиналната игра. Концепцията, както са установили запознатите от вас, си остава същата. В случая обаче играете като Max Balding – WRF-войник, от когото се очаква да мрази противниковата организация (UAN) до мозъка на костите си (не, че такъв му беше нужен). Така беше редно. Но дали щеше да стане точно така? Той не обърна внимание на слуховете около новите си работодатели, когато се захвана с начинанието и може би сключи договор със самия дявол. Всичко започна, когато поради големия си талант и изтънчена злоба беше разкатал повече народ, отколкото цялата американска армия. Когато се издигна в йерархията и стана истински шампион, привлече цялото внимание върху себе си. Движеше го нечовешка амбиция. Вече дори не ставаше въпрос за парите. Той искаше опонентите му да се страхуват и просто се забавляваше с плячката си. Не закъсняха и офертите и скоро бе нает от WRF и изпратен на мисия срещу UAN в Северна Африка...

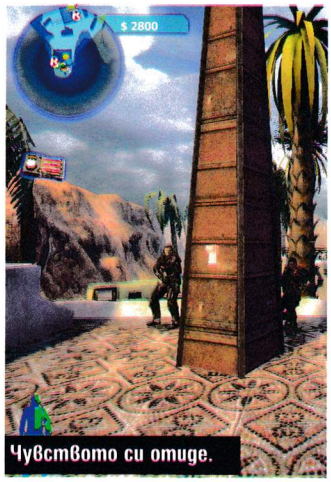
Bang Bang

Играта е предсказуема, но приятна, ако търсите нещо непретенциозно с повече гълзи. Започвате всяка мисия като избирате оръжията, бронята и хората, с които ще работите в екип. След това ви пускат в действие и с помощта на карта откривате и разкатавате гадовете. Важен момент е, че трябва да пазите бронята си. Иначе неусетно се пренасяте

Това е началото

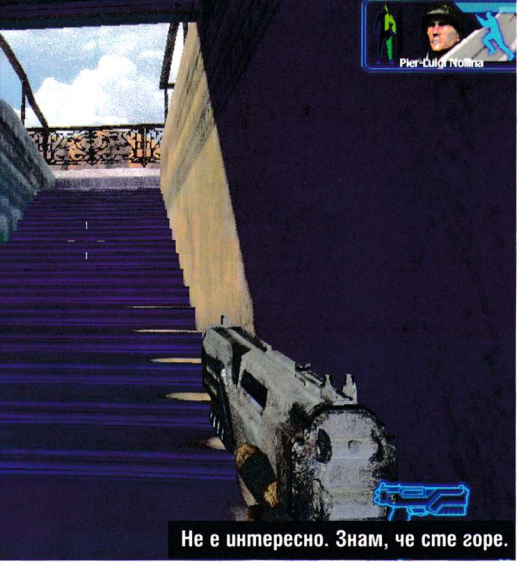


Честито!

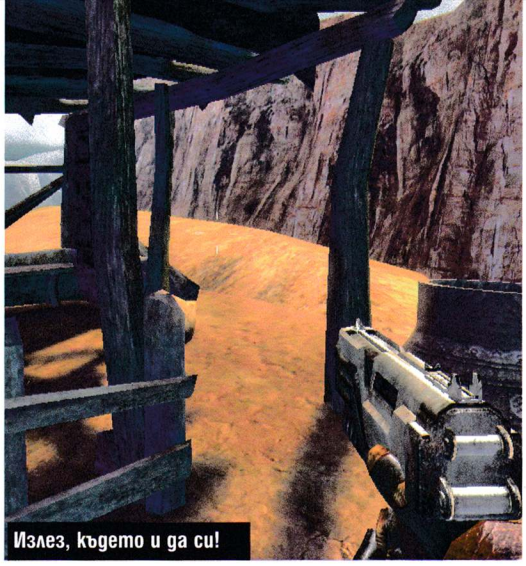


Чувството си отиде.

Много сте. Силни сте.



Не е интересно. Знам, че сте горе.


Излез, където и да си!

Този съд може и да скрие вратата.

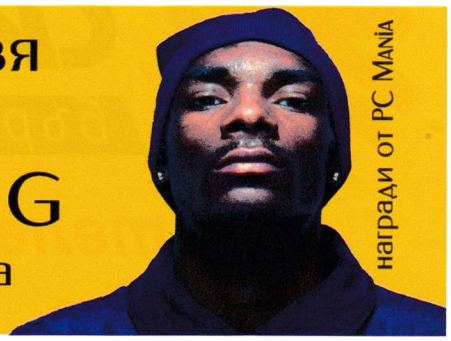
във вечните ловни полета... Бонус е, ако се съсредоточите върху изстрелите в главата, а тук е учудващо лесно дори за мен. :-) Един точен удар разбива каската и с втория всичко е приключило. Плюс в случая е, че при избора на оръжия можете да изберете, каквото си решите. Общо взето няма да страдате от недостиг на пари или поне ще имате достатъчно за необходимите неща.
Говорейки за избори, в началото на мисията си избирате сами кой ще бъде финалният ви опонент, което е малко по-нестандартна опция. Колкото по-лоша гад си изберете за осмъртяване, толкова повече парички ще звънят накрая (ако победите...). Като това повишава и вашия ранг и се приближавате до желаната първа лига (започвате в третата).
Говорейки за избори отново, обаче се налага да ви кажа, че такива в самия геймплей (при single player) можете да правите малко. Маршрутът ви общо взето е предначертан, много монотонен и праволинеен. И играта се състои единствено в това да тичате, да стреляте, да се доберете до дадена точка, след което кръгът се затваря и пак тичате и стреляте...
Сред добрите решения за гемплея е фактът, че не само бронята на главата, за която вече споменах, а всъщност всички брони могат да бъдат разпарчетосани, което излага дадена част от тялото на опонента на вашите куршуми. Имате и индикатор, чрез който виждате какво сте уцелили и можете да маркирате в какво се целите (това обаче сме го виждали и то дори и в оригинала).

Новости.... Уж :-P

Всичко гореспоменато общо взето важи и за оригиналната игра (разбира се, освен самата история в случая). Геймплеят е непокътнат, като авторите все пак са се опитали да ни убедят, че нещо ново има. Новото в expansion-а е на първо място дестинацията. Играта се развива в пет нива в Северна Африка, което само по себе си предполага екзотика. Тук обаче идва и първата ми критика. Такава има, но определено можеше да се желае и още. Не знам дали причината е у мен, защото съм максималист, но това е мнението ми за цялата игра. Нелош напън, но нищо особено. Което поражда у мен недоволство, защото има някакъв недоразвит потенциал, който само ви подлъгва да закупите играта.
Но както и да е... Blood of Sahara предлага и multiplayer, който на практика спасява оригиналното заглавие от провал и съответно може да се очаква да даде едно рамо и на експанжъна. Тук вече разполагате и с нови (но малко на брой) карти за тази част. Нов е и MP режимът Team Deathmatch, който изправя двете организации (WRF и UAN) една срещу друга. Сред благинките на дребно пък е нова гърмялка – the Intensive Care rocket launcher с auto homing, има и нови камуфлажни скинове. Разполагате и с 8 нови шампиона, включително Ivanov Drogn и Tatikios Lente.
Приятна изненада е PhysX енджинът, който позволява дори на дребни обекти да падат реалистично и повишава нивото на детайлност. А звукът за мен е едно от най-добрите попадения, защото музиката е достатъчно атмосферична, свежа и не омръзва.

Не, не, не мога не...

Не мога да ви кажа да закупите това заглавие. Със сигурност има хора, на които то би допадало, но това ще е, само защото търсят количеството в жанра. Играта може да се хареса под формата на пълнеж за излишно време.
Сама по себе си обаче тя не предлага нужната оригиналност и разнообразие, за да бъде нещо, на което специално да отделите внимание. В случая положението дори е и по-лошо. Играта не предлага достатъчно новости в сравнение с оригинала. Като цяло единственото, което може да ви тласне да я закупите, е мултиплейърът, който е най-сериозният ѝ коз. Както и при single-а обаче, има достатъчно други заглавия, които също имат готин MP и няма реална причина да изберете точно тази игра. MP-то в случая е по-скоро успокоение, ако така или иначе сте я купили.

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC MANIA

Пламен Димитров

Mods of the month

Pimp my game

The Lord of the Rings: Total War [Rome: Total War]

http://www.lotrtw.com/
Статус: Бета

Battle for Middle-earth беше горе-долу добра игра, но категорично не успя в едно – да пресъздаде огромните битки, за които сме чели в книгите на Толкин или поне сме виждали във филмите на Питър Джаксън. Армиите бяха малки, ресурсите – ограничени. А когато става въпрос за пресъздаване на гигантски военни сблъсъци, малко игри се доближават до майсторството на поредицата Total War в това отношение. LotR Total War ще ви запознае отблизо с всички по-сериозни битки от книгата и трилогията филми. Или поне така е предвидено... Основният проблем с този мод е, че се точи от адски много време насам. Разработката му започва през 2005, а финалната версия трябваше да е излязла за Коледа 2006. Но такова е положението с модовете, трябва да сме доволни, че поне имаме работеща версия, а не само празни обещания. В сегашния си вариант модификацията няма собствена кампания, но skirmish и multiplayer режимите работят. Там ще можете да видите изцяло новите модели на единиците, новите фракции, музика и герои, които този доста добър, но уви незавършен мод предлага.

Rise of Rome [Lord of the Rings: Battle for Middle-earth]

http://rome.atomicwienerdog.com/
Статус: Готов

Едно е да върнем услугата и след мод за Rome: Total War, представящ историята на Lord of the Rings, да пробваме и мод, който пренася битките на римските легиони на малко по-красивия енджин на Battle for Middle-earth.
Авторът стартира сам и започва работата си по модификацията месеци преди появата на играта, която всъщност ще модифицира. Затова и не е чудно, че отначало Rise of Rome е просто обикновен BfMe с различни текстури на сградите. Постепенно проектът се разширява, към него се включват още хора и днес виждаме крайния продукт – един от най-добрите модове за BfMe. Вече е завършена и втората част, която този път е за продължението на Битката за Средната земя. Модът определено си заслужава, въпреки някои дребни недостатъци, като липсата на гърците или варварите като фракции. Също така е леко комично да гледаш кръгли римски градове, но това все пак е една от основните геймплейни черти на Battle for Middle-earth. Макар оригиналът почти винаги да е по-добър от копието, в случая с Rise of Rome човек може да се замисли.

Divine Right [WarCraft III: The Frozen Throne]

http://mods.moddb.com/3469/divine-right/
Статус: Готов

Този мод присъства по две причини – първо, това е една сравнително интересна модификация, и второ – много исках да напиша нещо за WarCraft III. Голямата ми надежда беше това да стане по случай излизането на трижди проклетия Project: Revolution, който се очертава като най-добрата модификация за WC3 и един от най-добрите модове изобщо... ако въобще някога се появи! За незапознатите – това е проект, който има за цел да пресъздаде вселената на StarCraft под триизмерния енджин на WC3. Сериозно, кога ще излезе това чудо? Спомням си, че четох статия за него още преди да започна работа в PC Mania, и изглежда ще се случи невероятното – ще видим истински, оригинален StarCraft II преди Революцията изобщо да види бял свят. Разбирам, че моралът на екипа вероятно е бил поразклатен от обявяването на оригиналното продължение от Blizzard, но все още не губя надежда някога да мога да представя и Project: Revolution - в завършен вид и на тези страници.
Та, за Divine Right. Този мод замени четирите фракции от WC3 с нови, а именно - Sarenae, Adranti, Elves и Humans. Всяка от тях е окомплектована с нови единици, герои и магии, като повечето от моделите са сменени. DR ми напомни за времето, когато

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

свалях като луд custom кампании за Крафт-а. За съжаление тук такава липсва, има само сингъл и мултиплейър (дори през Battle.net). Обещавам през някои от следващите месеци да пусна и кампания – WarCraft може и да е стар, но проклет да съм, ако все още не е една от най-добрите игри наоколо.

Frag.Ops [Unreal Tournament 2004]

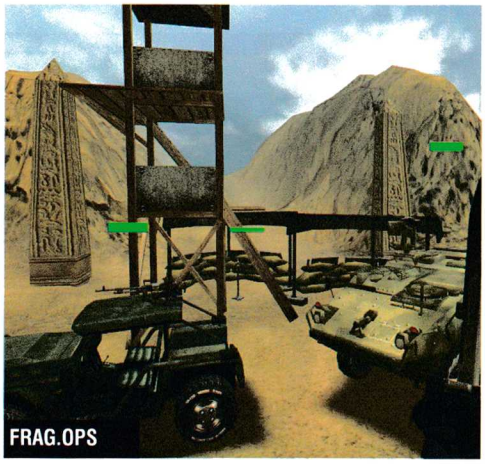
http://www.frag-ops.com/
Статус: Готов

Колкото и да се опитват да ни наливат ум в главите чрез компютърни игри, доброто старо пуцане никога няма да стане прекалено старо. Реално погледнато, колко истински забавления за Истинския Мъж (TM) останаха в нашия цивилизован свят? Като изключим алкохола и някои други занимания, които няма да ми позволят да опиша на страниците на списанието, не твърде много. Но пуцането – пък било то и виртуално – не могат да ни отнемат!
Именно за стрелба на поразия става въпрос и във Frag.Ops. Действието в него се развива в настоящата 2007 година, но реалността е малко по-различна. Светът е под контрола на няколко мега-корпорации, специализирани в обучението и даването под наем на наемници (да си го кажем направо – мутри). Заситили първоначалния глад за агенти по сигурността в понестабилните кътчета на планетата, за няколко години тези компании станали невероятно богати и започнали да оперират на самия ръб на закона, а често и отвъд него. Защото е повече от ясно, че когато един наемник разреши даден конфликт, негова основна задача става да създаде друг, за да има какво да работи. И така до ден днешен, когато лидерите на държавите от НАТО най-накрая се усетили, че нещата са излезли извън контрол. Те създали специален отряд от елитни войници, които да оправят кашата, забъркана от същите тези лидери.
Frag.Ops е полуреалистичен, полуфутуристичен, но напълно заслужаващ внимание мод. Към геймплея на UT04 са добавени доста новости, например цели 22 нови оръжия и система, която ви позволява да "тунингова-те" войничето си, както на вас ви харесва, за да го направите ултимативната машина за убиване. Въобще, най-добре е сами да го тествате и то още сега.

THE LORD OF THE RINGS: TOTAL WAR

RISE OF ROME

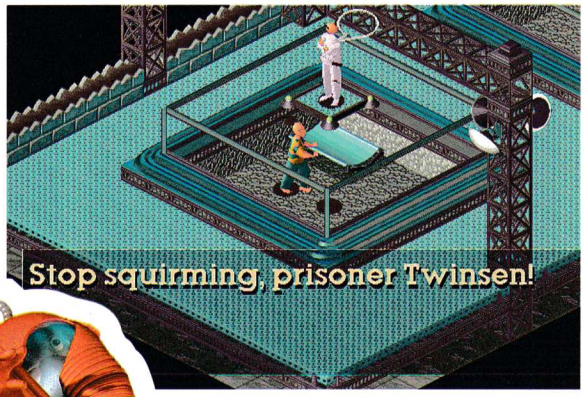
DIVINE RIGHT


FRAG.OPS

Владимир Тодоров

Малка игра с голям свят

Little Big Adventure



Little Big Adventure е една от най-пристрастяващите приключенски игри от моето детство, за която мога да се сетя. Още помня жълтеникавия сборен диск с Crazy Games, от който си я инсталирах всеки път, когато ми ставаше скучно и исках да кацна на необикновената магическа планета Туинсън, за да я спася от унищожение.

Добрите стари дни

За игра от 1994-та Little Big Adventure бе нещо необикновено – триизмерна VGA графика, огромен интерактивен свят, изключително нестандартни като визия герои и разнообразен, увлекателен геймплей.
Главният герой, младият куеч на име Туинсен (да не се бърка с планетата Туинсън), разполага с четири форми на поведение, които му вършат работа в специфични ситуации - нормална, агресивна, атлетична и дискретна. Само в първата например може да води разговори и да взаимодейства с предметите около себе си, с втората е готов за бой и мята магически топки, с третата – тича по-бързо и може да подскача, а с последната се промъква незабелязано край своите противници.

Да създадеш цяла планета

До голяма степен Little Big Adventure дължи появата си на Alone in the Dark, просто защото и двете игри са правени от едни и същи дизайнери. Всякакви други сравнения между тези френски заглавия обаче са напълно неуместни. Поразително е колко детайлен е светът на Туинсън, въпреки неговата мащабност, което е признак за отдадеността на авторите. Дори сега, когато гледам скрийншотовете, се изумявам с каква прецизност е създаден всеки един декор, предмет или герой. Ще ви бъдат необходими приблизително тридесет часа, за да успеете да преминете през всичките дванадесет гигантски нива на играта.
Дори за миг няма да скучаете – пълно е с пъзели от всякакъв род, екшън моменти, които да ви позволят да си отдъхнете за миг от главобъсканиците, както и неповторимо чувство за хумор, от което е изтъкан целия Little Big Adventure.

По следите на Туинсен

Играта бе последвана от втора част, която така и не успя да ме зариби, колкото оригинала. Което е жалко, тъй като едва ли ще видим някога Little Big Adventure 3. Но вероятно това е за добро, защото шансът днешните дивелъпъри да развалят и комерсиализират поредната добра игра от миналото е твърде голям. Ако искате да пробвате нещо нестандартно, нещо класическо, пуснете си Little Big Adventure през DOSBox – няма да съжалявате.

Планетата Туинсън

Това е относително млада планета в покрайнините на една отдалечена галактика. Нейната ос на ротация е стабилизирана между две слънца. Огромен планински масив преминава през целия екватор и разделя Туинсън на половина. Всяко полукълбо се огрява от отделно слънце. Северното, със своето оранжево небе, е по-топло, отколкото Южното. С изключение на полярния регион, климатът на планетата е мек, което благоприятствало за формирането на живот. Четири същества се развили тук през вековете – сферос, рабибънита, куечес и слоноподобните гробос. Всички живели в хармония, докато тиранът на име д-р Фънфрок не надигнал грозната си глава...

МЕГАЛАН Network

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

968 9000

WWW.MEGALAN.BG

Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 5Mb (640KB) Трафик 3GBytes	ТРАФИК СТАНДАРТЕН 20	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН 25	Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	Скорост чужбина 3.7Mb (480KB) Скорост България 30Mb (3.7MB)	НЕОГРАНИЧЕН СПОДЕЛЕН** 40	Wi-Fi HOME*** 40	Скорост чужбина 4Mb (512KB) Скорост България 15Mb (1.8MB)
Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН СПОДЕЛЕН* 30	НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН 40	Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 40Mb (5MB)	Скорост чужбина 6Mb (768KB) Скорост България 40Mb (5MB)	НЕОГРАНИЧЕН РАЗШИРЕН 65	НЕОГРАНИЧЕН ЕКСТРА** 100	Скорост чужбина 7.5Mb (960KB) Скорост България 40Mb (5MB)

* Тарифата позволява включване на 2 компютъра
** Тарифата позволява включване на 3 компютъра
*** Тарифата позволява използване на безжично устройство без допълнителни ограничения

1+1=3

Предплатете два месеца при включване и получете три.

Промоцията важи само за нови абонати на неограничени тарифни планове. Предплатете две първоначални месечни такси и получете един безплатен месец. Важи за всички квартали.

ПРОМОЦИЯ

Промоция Wi-Fi

Изберете тарифа Wi-Fi Home и получете безплатно безжичен рутер Netgear WGR614 с осигурена поддръжка от Мегалан Нетуърк. Промоцията важи само при сключването на едногодишен договор.

0800 18 400* 0800 20 400** 0885 011 000

* безплатен за абонати на БТК ** безплатен за абонати на Мтел

София, Студентски град, ул. Йордан Йосифов 4, Бизнес Център Мания, ет. 2

Георги Панайотов

BioShock

BioShock, въпреки всичките си бъгове и проблеми, се оказа една великолепна игра. Втората след S.T.A. L.K.E.R., която успя да ми задържи вниманието от доста време насам. Страхотната ѝ атмосфера и комплексен геймплеен модел някакси успяват да прикрият чисто техническите недостатъци. В този гайд ще се спрем на някои от основните моменти в играта – оръжията и прилежащите им ъпгрейди, плазмидите и must have тониците.

Смъртта в BioShock

За разлика от повечето FPS игри, в BioShock няма да видите надписа Game Over, ако умрете. Всъщност почти няма наказание, ако ви светят маслото – просто възкръсвате в най-близката Vita-Chamber машина – с всичките си оръжия, пари и екипировка непокътнати. Всички щети, които сте нанесли на противниците, преди да умрете, не се нулират, така че ако, имате проблем с някой от Големите татенца или босовете, можете да ги изтощите малко по малко на няколко опита. Според мен това прави играта с няколко идеи по-лесна, отколкото би трябвало да е, но пък ви спестяват изнервянето от постоянни презареждания.

Оръжията

Въпреки магиите (плазмидите) и ролевите заемки, BioShock си остава FPS игра. И като такава предимно ще разчитате на оръжията си, за да оцелеете. Въпреки неголемия си брой, те са адски полезни до едно, стига да свикнете кога и какво да употребявате, за да пестите боеприпаси, без да губите смъртоносната си ефективност. Оръжията могат да бъдат ъпгрейдвани и да използват различни типове амуниции. Използването на правилните ще ви помогнат адски много. Срещу стандартните сплайсъри ще се оправите с нормални куршуми, но срещу Големите татенца е добре да използвате специалните си боеприпаси, ако искате да си спестите цяла серия раз-

ходки до Vita-Chamber-ите.
Почти всеки противник е издръжлив на един тип щети (огнени, ледени, електрически) и уязвим за други. Пълният списък би отнел цялата статия, за това ви оставям сами да ги научите. Сега ще се спрем на особеностите на всяко едно от оръжията:

Wrench – стандартно оръжие за близък бой. Може да се използва за чупенето на ключалки. Можете да зашеметите сплайсър с electrobolt и след това да го претрепете до смърт, за да пестите муниции. Има няколко тоника, които ъпгрейдват щетите и скоростта ви при близък бой.

Pistol – малък калибър и пълнител, бавна стрелба, но за сметка на това силно точен. Удобен за правене на "глави", ако противникът не предполага, че сте около него. Може да използва нормални, бронебойни и anti-personnel амуниции.

Machine Gun – това е базовото SMG с напълно автоматичен режим на стрелба и голям пълнител, побиращ 40 патрона. Удобен срещу множество слабо бронирани и бързо движещи се цели, като spider сплайсърите. Използва нормални, бронебойни и anti-personnel амуниции

Shotgun – голяма, шумна и смъртоносна на малки разстояния. За сметка на това стреля бавно и има само 4 патрона в пълнителя. Използва нормални, експлозивни и електрически сачми. Хванете ли лошите на къси пасове, с нея не е нужно да повтаряте.

Grenade launcher – изстрелва няколко различни типове експлозиви. Използвайте я предимно за битките с босове, тъй като нанася адски много щети, но амуницията е скъп. Ще ви трябва известно време да свикнете с балистичните криви на гранатите, и рикошета им, за това можете да се тествате и след това да load-нете играта. Стреля с нормални гранати, залепящи се за стените мини и ракети с топлинно насочване (чао – чао, Голямо татенце).

Chemical Launcher – спомняте ли си химическите войски в Emperor: Battle for Dune на ордосите и тези от C&C Generals? Аз много добре, за това се изкефих на това оръжие – позволява ти да се превърнеш в един от тях. С него можеш да разпръскваш няколко типа отровни газове с различен ефект. Напалмът ви прави ходещо инферно. Течният азот замразява всичко, а електрическият гел превръща опонентите ви в светещи крушки.

Crossbow – доста могъщ арбалет. Има малък пълнител и много бавна скорост на стрелба, но нанася огромно количество щети на единична цел. Разполага с оптика за още по-прецизна стрелба. Стреля с нормални, запалителни и стрели капани. последните създават електрически паяжини, подобни на тези, които можете да срещнете на някои места в Rapture. Понякога е възможно да си върнете нормалната стрела от тялото на поваления враг.

Камера – не точно оръжие, но се избира от менюто с арсенала ви. С нея можете да правите снимки на враговете си и да търсите слабите им места – адски полезно, тъй като реално увеличава ефективността на всичките ви оръжия срещу конкретен опонент. За това винаги, когато имате възможност, я използвайте. Бонусът към щетите е в огромна полза, а и можете да се сдобиете с доста полезни и редки тоници по този начин.

Както вече споменах, можете да ъпгрейдвате оръжията си, за да увеличите ударната им сила, скорострелността им или точността им. Това можете да го правите при "Power to the People" машините, които са разпръснати из целия Rapture. Но тези машини се намират доста трудно. Затова се оглеждайте за път до тях винаги, когато се появят на картата ви. Всяка машина ще ви предостави по едно подобрение, за едно избрано от вас оръжие, безплатно и след това ще спре да функционира завинаги. За това избирайте ъпгрейдите си мъдро. Всяко подобрение е финално и ще остане на оръжието до края на играта.

Плазмидите

Plasmid-ите са жизненоважни за оцеляването ви в Bioshock, тъй като се явяват една от най-активните форми за атака и защита в Rapture. Някои от тях могат да се ъпгрейдват и да стават по-силни, но не всички. Също така кои ще купите и ще използвате, зависи само от личните ви предпочитания и стила ви на игра:

Electro Bolt:
Най-високо достижимо ниво: 3
Описание: Изстрелва електрически заряд, който зашеметява противниците и нанася леки щети. Добавя бонус към щетите, ако врагът е зашеметен, изпържва електрониката във всякакви защитни джаджи. Ако противникът е във вода, се получава късо и щетите са огромни. Също така отключва вратите с електрически терминали. По-високите нива увеличават щетите и времетраенето на шока.
Субективно: Това е може би най-гъвкавият плазмид в играта, заради списъка със задачи, които може да изпълни. Можете да запазите малко Adam, като не купувате втория ъпгрейд. Най-добре се комбинира с Electric flesh tonics.

Incinerate
Най-високо достижимо ниво: 3
Описание: Класически fireball Bioshock вариант. Подпалва враговете, а ако са скупчени, огънят се разпространява. Подпалва експлозивни варели и петната с разлят петрол. Нанася средно голямо количество щети в началото и по малко за всяка секунда, в която целта гори. Вторият ефект се акумулира с всеки следващ изстрел. По-високите нива увеличават първичните и вторичните щети.
Субективно: Много полезно в началото на играта, особено срещу големите татенца и там, където има, можете да взаимодействате с околната среда. Става доста неизползваемо след като се сдобиете с амуниции, които могат да подпалват враговете. Но на най-високото си ниво и комбинирано с human inferno tonics, става безценно.

Winter Blast
Най-високо достижимо ниво: 3
Описание: Ледената магия нанася най-високи щети и има шанс да замрази противника. Ако гръмнете замразен противник, е достатъчен един куршум, за да го разтрошите, но в такъв случай няма да можете да преджобите тялото.
Субективно: Може би най-могъщият от плазмидите за директна атака. Лесно ви помага да се разправите и с най-коравите опоненти, но това, че после не можете да им преслушате джобовете, в даден момент започва да пречи. И се използва поскоро за бекъп вариант.

Insect Swarm
Най-високо достижимо ниво: 3
Описание: Една от най-оригиналните атаки, които някога съм виждал в игра. Пуска рояк освирепели пчели срещу целта ви. Роякът покрива доста голяма зона и нацелва всички гадове в него.
Субективно: Много добро, за всякакви масовки, особено при големи групи от сплайсъри (splicers). Нанася леки щети и буквално ги помита на земята, където са доста удобна цел, за което си поискате оръжие. Но най-ме изкефи с уникалната си визия и усещане, което донася – пчелна наркомания!

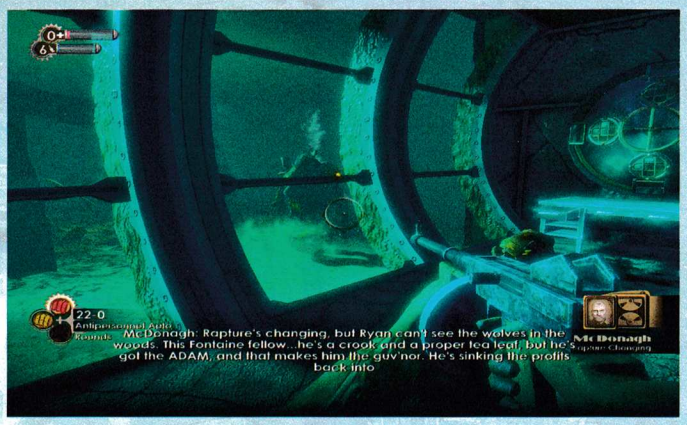
Cyclone Trap
Най-високо достижимо ниво: 2
Описание: Поставя малък циклон на избраното място. Когато врагът мине над капана, го подхвърля във въздуха, нанасяйки му леки щети и го зашеметява като падне на земята.
Субективно: Доста безполезен от към функционалност плазмид. Забавно е да се постави няколко пъти, за да видите противниците как рипат във въздуха, особено ако преди това сте сложили на тавана някоя мина. Но до там.

Hypnotize Big Daddy
Най-високо достижимо ниво: 2
Описание: Хипнотизира Big Daddy и той те мисли за little sister. Ще те се следва навсякъде и ще те защитава. Като

Рецепти

Можете да сглобявате от различните простотии, намирани из нивата, доста полезни предметчета. Ето ги и рецептите, какво ви трябва. Запазено е оригиналното английско название на предметите, за да няма объркване:

Automatic Hack Tool – 4 rubber hose, 4 batterie, 1 brass tube
Armor-piercing Auto Rounds x20 – 2 kerosene, 3 shell casing, 1 brass tube
Exploding Buck – 3 kerosene, 2 shell casing, 1 steel screw
Anti-personnel Pistol Rounds x5 – 2 rubber hose, 3 shell casing, 1 steel screw
Lazarus Vector (quest предмет) – 7 distilled water, 7 bee enzyme, 7 chlorophyll solution
Hacker's Delight 2 (gene tonic) – 5 alcohol, 4 bee enzyme, 3 empty hypo
Booze Hound (gene tonic) – 5 glue, 4 bee enzyme, 3 empty hypo
Bloodlust (gene tonic) – 5 glue, 4 bee enzyme, 3 empty hypo
Heat-seeking RPG x2 – 3 distilled water, 2 kerosene, 1 brass tube
Trap bolt x5 – 2 battery, 3 glue, 1 alcohol
Electric gel x25 – 3 distilled water, 2 battery, 1 alcohol



времетраенето в повечето случаи е достатъчно.
Субективно: Да си имаш персонално Голямо татенце, винаги е било оферта. Но в случая това изчерпва цялата ти енергия, за това е най-добре да го използваш, когато тя така или иначе е на привършване.

Telekinesis
Най-високо достижимо ниво: 1
Описание: Подобно на Gravity Gun-а в Half Life 2. Привлича обектите, към които си се прицелил, задържа ги и след това ги изстрелва по твое желание в нужната посока.
Субективно: Второто най-добро умение след electro bolt-а според мен. Чудесно е за разправа с повечето гадини, особено Nitro и Houdini сплайсърите, защото можеш да поемаш гранатите/огнените топки, с които те замерят, и да им ги връщаш. Ако хвърлите тяло или експлозивен варел, също ще нанесете доста щети.

Enrage
Най-високо достижимо ниво: 1
Описание: Не нанася директни щети, но кара целта да освирепее, нападайки най-близкия предмет или човек до себе си. Атаките са по-бързи, отколкото нормалните и ако сте единственият около вбесената цел, то ще нападне вас.
Субективно: Още един плазмид, присъстващ повече за цвят. Готино е за забавление да гледате как двама противници се налагат въодушевено по главите, особено ако в мелето е замесено и Голямо татенце. Само внимавай да не попаднеш на мушката на освирепелия противник, защото хитрината ти ще се обърне срещу теб.

Security Bullseye
Най-високо достижимо ниво: 1
Описание: Вкарва технологични наноинсекти към противниците, карайки близкостоящите системи за сигурност (ботове, кули, камери) да се прицелят в тях. Враговете не усещат атаката и няма да те нападнат, след като ги "заразиш".
Субективно: Може би най-безполезният плазмид, изобщо. Хакнатите системи за сигурност правят абсолютно същото. Когато достигнете 4-то ниво в хак уменията си, пробивате автоматично системите на ботовете и кулите, а камерите се въртят по-бавно, което ги прави лесна цел за пробив.

Target Dummy
Най-високо достижимо ниво: 1
Описание: Създава холограма на избрано място. Враговете често се обърквам и атакуват нея, вместо вас.
Субективно: Полезно, ако искате да се измъкнете от престрелката и да стигнете до vending machine, bot shutdown, health station или просто за забавление.

Тониците

са пасивните ъпгрейди в Bioshock. Не изискват активация и винаги са включени. Има 53 тоника, разпръснати из цялата игра. Те са разделени в три секции – бойни (Combat), инженерни (Engineering) и лични (Physical). Има 6 обаче, които са жизненоважни. Ето ги и тях:

Nartural Camouflage – Един от най-добрите тоници в играта. Прави те невидим, ако застанеш на едно място за повече от няколко секунди. Много полезно за скатаване от алармите, правене на засади и в общи линии за всичко останало.

Damage research – Увеличава бонус щетите, които правите от проучване на вразите (виж секцията с камерата). Ако сте проучвали повечето от тях и използвате ъпгрейднатата версия на тоника, ще си спестите много ядове в по-големите битки. Пестите куршуми също.

Medical expert – Увеличава почти тройно щетите, лекувани от first kits пакетите. Полезно навсякъде, особено за пестене на ресурси.

Eve link – Възстановява EVE всеки път, когато използвате аптечка. Не мисля, че е нужно да обяснявам, защо това е велик тоник.

Wrench tonic – Увеличава в пъти щетите, които нанасяте с wrench-а, ускорява скоростта на удар и дава няколко допълнителни бонуса.
Ако натрупате няколко, се превръщате в еквивалента на обезумял викинг с двойка огромни брадви, което пък е чудесно, когато свършат амуниците или просто за фън.

Elemental tonics – Electric Flesh, Human Inferno и Frozen Field увеличават елементъл щетите, които нанасяте с плазмидите и намаляват щетите, които понасяте от съответния елемент.
Може и да не ви се наложи да ги използвате често по време на самата игра, но без тях битката с последния бос е почти невъзможна. Там ще имате нужда от колкото се може повече и по-разнообразни атаки.
Надявам се гайдът да ви е помогнал, докато странствате в смазващо мрачния свят на BioShock.

Ралица Пейчева

Време е за Гранд финала

Този месец ще стискаме палци за нашите национални шампиони, които ще представят страната ни на тазгодишния грандфинал на Световните киберигри. Той ще се проведе между 3 и 7 октомври в САЩ, а градът домакин ще е Сиатъл. Кратки и ясни изречения, но колко емоции крият зад себе си! Победи и поражения, упорити тренировки и несбъднати надежди! Късметът не изневери на нашия отбор на 24 август тази година, когато всичките ни претенденти взеха визи за САЩ. За което Българската федерация по електронен спорт отправя специалните си благодарности към Министерството на външните работи и консулския отдел на Американското посолство за оказаната подкрепа.

Имената на претендентите в българския обор са:
SC:BW - Иван Великов – LaMeRR и Еди Недялков – eDDyiSrEADy; WC3 - Ивелин Спасов - sP-Sauron; FIFA07 - Огнян Томов [LnX]Slavkov, Георги Георгиев – crazyKON; C&C - Димитър Александров WE.JuSt.DIDI8; DOA Димитър Николов – DimNik; NFS-Carbon - Михаил Петров – Misho.

При теглането на жребия за Грандфинала на WCG Фортуна отново ни показа своето красиво лице. Разпределението е следното:
При Command & Conquer - нашият играч попадна в група E, във FIFA 07 съперниците ни са в група J и M. Need for Speed – Carbon - първи беше изтеглен нашият претендент в група A. Star Craft: Brood War - в тази дисциплина имаме двама национали, първи Еди и попадна в Група B, а шампионът Иван в съседната група C. (Ц). В WarCraft III: The Frozen Thorne жребият изпрати нашия претендент в група F. При Dead or Alive 4 - съперниците са ни от група B.
Всички коментари на нашите спортисти са оптимистични и настроението сред тях е бодро. Всички осъзнават, че на грандфинала няма случайни хора - за победа са нужни 100 % концентрация и силна воля.

Подробности за настроенията на геймърите и феновете можете да разберете на сайта на Българска федерация по електронен спорт - www.wcg.bfes.bg.
Най-добрите киберспортисти на планетата за 2007 година ще провеждат съревнованията на една от най-качествените гейм-технологии, предоставени от Samsung. Този път става дума за официалния монитор на грандфинала за Световните киберигри 2007. SyncMaster 931C е поредното предложение на корейския производител, който възпроизвежда максимално точно цветовете, а именно – цели 97%. Другите характеристики на SyncMaster 931C също са впечатляващи – 19" дължина на диагонала, 1280x1024 пиксела резолюция, 2000:1 контрастно съотношение, 250cd/m2 яркост и нищожните 2 милисекунди време за отговор.

Тази година има малки промени в правилата, по които ще се провеждат битките на грандфинала, които целят да направят срещите по-драматични. Правилата ще намерите на нашия сайт.

На футболния стадион Qwest Field в Сиатъл 700 от най-добрите киберспортисти от 71 държави ще вземат участие в престижното е-спорт състезание. Общият награден фонд е над 2 милиона долара, а зрелищното шоу ще се излъчва на живо от американската телевизия Spike TV. Както знаем, откакто се провеждат Световните киберигри, страната ни не е пропускала участие. Пожелаваме успех на представителния ни отбор и се надяваме тази година да грабнат златото и отново да докажат, че в България киберспортът е на ниво!

Националните квалификации за WCG 2007 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG ЕВРОКОМ кабел PLESI PERSY CANYON

cheat line

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите - console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

Това, което предлага услугата Cheat Line, е избор на чийт от списък с над 250 заглавия, който ще се ъпдейтва постоянно и ежемесечно. Във всеки един брой ще намериш пълния списък на поддържаните игри. По всяко време и място (у дома, в клуба, в офиса) ти се предоставя удобството да си неуязвим, да имаш всички оръжия и амуниции или да се снабдиш с ресурси за кралството си. За целта само ти трябват GSM апарат и върхът на твоите пръсти.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915 (за абонати на Мтел, Вивател и Глобул).

Цената е 1.20 лв. с ДДС. За проблеми и въпроси – тел. 0885 524 635 от 10-17 ч.

A

Act of War: High Treason cheat192
Advent Rising cheat193
Age of Empires 2 cheat194
Age of Empires 2: The Conquerors cheat195
Age of Empires III cheat196
Age of Mythology cheat197
Age of Sail 2 cheat198
Age of Wonders 2 cheat199
Alias cheat200
Aliens vs. Predator 2 cheat201
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt cheat202

B

Batman Forever cheat183
Battle Mages cheat184
Battle Mages: Sign Of Darknes cheat185
Battlestations: Midway cheat186
Bionicle Heroes cheat187
NEW Bioshock cheat224
Blitzkrieg 2 cheat189
BloodRayne 2 cheat190

C

Caesar IV cheat169
Call of Duty 2 cheat170
Call of Duty cheat171
Call of Juarez cheat172
Cars cheat173
Cars: Radiator Springs Adventure cheat174
Celtic Kings cheat175
Chicken Little cheat221
Civilization 4 cheat176
Civilization 4: Beyond the Sword cheat222
Codename Panzers: Phase Two cheat178
C&C 3: Tiberium Wars cheat206
Commandos 3: Destination Berlin cheat179
Company of Heroes cheat180
Cossacks II: Napoleonic Wars cheat182

D

Dark Messiah of Might and Magic cheat158
Darwinia cheat159
Dave Mirra Freestyle BMX cheat160
Delta Force: Black Hawk Down cheat161
Devil May Cry 3 SE cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves cheat163
DooM 3 cheat164
DooM 3: Resurrection of Evil cheat165
Driver Parallel Lines cheat218
Dungeon Siege II cheat167
Dungeon Siege II: Broken World cheat168

E

Empire Earth 2 cheat153
Empires: Dawn of the Modern World cheat154
Eragon cheat155
Europa Universalis 2 cheat156
Europa Universalis 3 cheat157

F

F.E.A.R. cheat146
F.E.A.R.: Extraction Point cheat147
Fahrenheit cheat148
Far Cry cheat149
FlatOut 2 cheat150
Freelancer cheat151
Full Spectrum Warrior cheat152

G

Gangland cheat141
Gothic 3 cheat142
GTA: San Andreas cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus cheat144
Gun cheat145

H

Half-Life 2 cheat126
Half-Life 2: Episode One cheat127
Halo 2 cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone cheat130
Hearts Of Irn 2 cheat131
Hellforces cheat132
Heretic 2 cheat133
Heroes of Might and Magic V cheat134
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate cheat135
Heroes of Might and Magic III cheat136

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death cheat137
Heroes Chronicles All cheat138
Heroes of Might and Magic IV cheat139
Hitman: Contracts cheat140
Hospital Tycoon cheat214

I

Icewind Dale 2 cheat124
Indigo Prophecy cheat125
Infernal cheat208

J

Jedi Knight: Jedi Academy cheat121
Joint Task Force cheat122
James Bond 007: Nightfire cheat123

K

Kingpin: Life of Crime cheat117
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child cheat118
Kohan II Kings of War cheat119

L

Lego Bionicle cheat109
Lego Racers 2 cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy cheat111
Lego Star Wars cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King cheat114
Lord of the Rings: The Return of the King cheat115
Lords of EverQuest cheat116

M

Maelstrom cheat207
Mafia cheat98
Maple Story cheat99
Marc Ecko's Getting Up cheat100
Marvel Ultimate Alliance cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault cheat105
Medal of Honor: Allied Assault cheat106
NEW Medal Of Honor: Airborne cheat225
Medieval 2: Total War cheat107

N

Need for Speed: Underground cheat91
Need for Speed: Most Wanted cheat92
Need for Speed: Carbon cheat93
Neverwinter Nights cheat95
Neverwinter Nights 2 cheat96
No One Lives Forever 2 cheat97

O

Overlord cheat220

P

Patriots: A Nation Under Fire cheat88
Prince of Persia 2: Warrior Within cheat89
Prey cheat90

Q

Quake 4 cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids cheat75
Real War cheat76
Recoil cheat77
Red Faction 2 cheat78
Reservoir Dogs cheat79
Resident Evil 2 cheat80
Resident Evil 3 cheat81
Resident Evil 4 cheat82
Return to Castle Wolfenstein cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots cheat85
Rome Total War cheat86
Rush for Berlin cheat212
Rush for Berlin: Rush For the Bomb cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl cheat205
S.W.I.N.E cheat43
Sacred cheat44
Scarface: The World is Yours cheat45
Secret Weapons Over Normandy cheat46
Sheep cheat48
ShellShock: Nam '67 cheat47
Sid Meier's Pirates cheat49
Silent Hunter 2 cheat50
SiN cheat51
SiN Episodes: Emergence cheat52
Singles 2: Triple Trouble cheat53
Snoopy vs. The Red Baron cheat55
Snowboard Park Tycoon cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix cheat57
Soldiers: Heroes Of World War II cheat58
SOLDNER: Secret Wars cheat59
Soul Reaver 2 cheat60
Spiderman: The Movie cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory cheat62
Splinter Cell: Double Agent cheat63
Starcraft cheat64
Starcraft: Brood War cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 cheat67
Star Wars: Battlefront cheat68
Star Wars: Force Commander cheat69
Star Wars: Empire at War cheat70
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption cheat71
Star Wars: Republic Commando cheat72
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse cheat73
SWAT 4 cheat74

T

Tactical Ops: Assult on Terror cheat21
Tarzan cheat23
Taxi Racer London 2 cheat24
Taxi Racer New York 2 cheat25
Test Drive 6 cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles cheat204
The Entente WW1 Battlefields cheat30
The Godfather: The Game cheat29
The Hulk cheat31
The Sims: House Party cheat32
The Sims: Makin Magic cheat33
The Sims 2 cheat34
NEW The Sims 2: Bon Voyage cheat223
The Sims 2: Nightlife cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff cheat36
The Sims 2: Pets cheat37
The Sims 2: Holiday cheat38
The Sims 2: Open for Business cheat37
The Sims 2: Seasons cheat209
Titan Quest: Immortal Throne cheat210
Tomb Raider: Chronicles cheat38
Tomb Raider: Legend cheat39
True Crime: NY City cheat40
True Crime: Streets of LA cheat41
Two World cheat216
Tzar cheat42

U

UberSoldier cheat14
UFO: Afterlight cheat211
UFO: Aftermath cheat15
UFO: Aftershock cheat16
UFO Extraterrestrials cheat217
Ultimate Sonic Chaos cheat17
Ultimate Paintball Challenge cheat18
Ultimate SpiderMan cheat19
Uplink cheat22
Unreal Tournament 2004 cheat20

V

Vietcong 2 cheat12
Vivisector: Beast Within cheat13

W

Wages of War: The Business of Battle cheat1
Warcraft 2: Tides of Darkness cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal cheat3
WarCraft 3 cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne cheat5
Warhammer 40K Dawn of War cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault cheat8
Warhammer: Mark of Chaos cheat9

X

X3: Reunion cheat10

Z

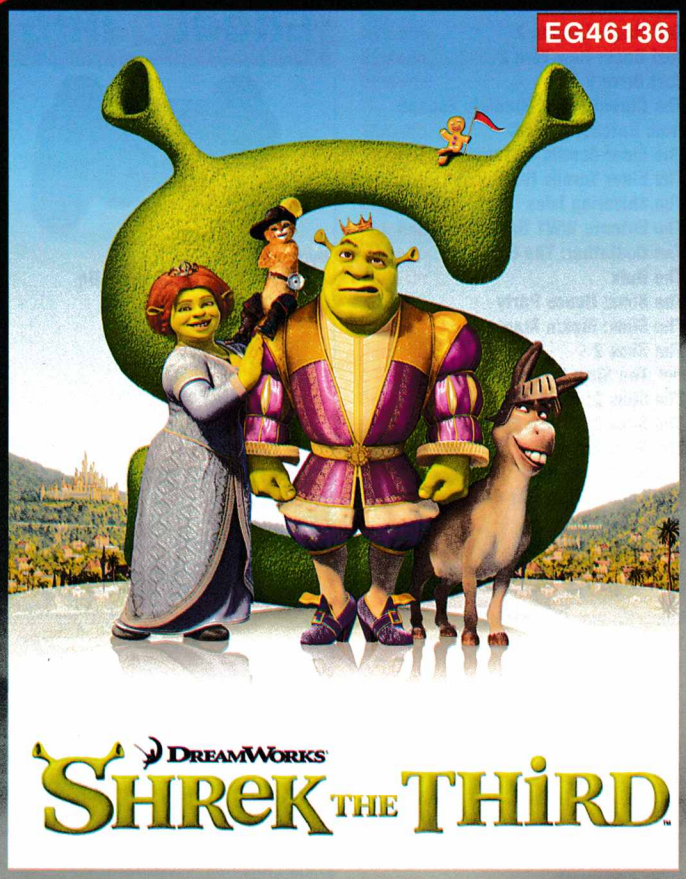
Zoo Empire cheat11

playstation cheatline

бутони:
Ляво - **Lq** Дясно - **Dq**
Горе - **G** Долу - **D**
Триъгълник - **T**
Квадратче - **K**
Кръг - **O**
Хикс - **X**

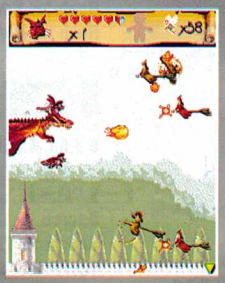
активни бутони:
L1, L2, L3, L4

NEW 7 Sins cheat945
Bully cheat919
Canis Canem Edit cheat920
Capcom Classics Collection Vol. 2 cheat923
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 cheat937
Eragon cheat924
FIFA 07 cheat925
Final Fantasy 12 cheat914
Garfield: Tale of Two Kitties cheat922
Ghost Rider cheat913
God of War 2 cheat907
Grand Theft Auto: Vice City Stories cheat909
Guitar Freaks And DrumMania: Masterpiece Silver cheat911
Guitar Hero 2 cheat915
Jaws Unleashed cheat902
Just Cause cheat921
Karaoke Stage cheat942
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy cheat906
Lord of the Rings: The Third Age cheat901
Marvel vs. Capcom 2 cheat917
Medal of Honor: European Assault cheat939
Mortal Kombat: Armageddon cheat938
Need for Speed Carbon cheat931
Piglet's BIG Game cheat926
Pimp My Ride cheat912
Red Ninja: End of Honor cheat904
Rogue Galaxy cheat918
Scarface: The World is Yours cheat936
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault cheat916
Spider-Man 3 cheat941
Splinter Cell Double Agent cheat935
Street Fighter Alpha Anthology cheat903
Superman Returns: The Videogame cheat930
The Legend of Spyro: A New Beginning cheat934
The Sims 2: Pets cheat928
Tiger Woods PGA Tour 07 cheat910
Tomb Rider Anny cheat943
Tony Hawk's American Wasteland cheat908
Tony Hawk's Project 8 cheat929
Total Overdose cheat932
Transformers: The Game cheat944
Urban Chaos: Riot Response cheat905
WWE SmackD! vs. RAW 2007 cheat927



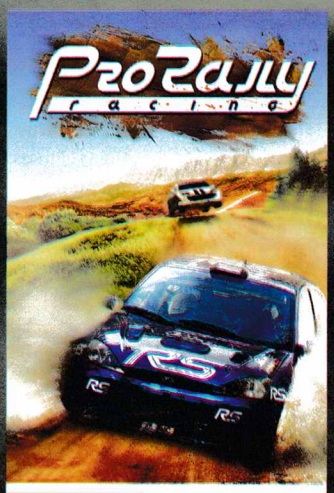
Игрите по филми са като филмите по книги – много често резултатът е посредствен и разочароващ, а надеждите са така високи. В случая с Shrek the Third обаче съмненията са напълно излишни, тъй като това е един от най-приятните jump`n`run приключения, излизали за мобилен телефон напоследък. Сюжетът на Java-играта следва сценария на прожектирания по кината през летните месеци филм за зеленото чудовище, Далечното кралство, магарето и Котарака в чизми. Основната ви цел е да спасите далечното кралство от Чаровния принц, който като цяло е бая тъп. В ръцете ви са уникалните таланти на Шрек, с когото решавате разнообразни пъзели, нашляпвате по главите оглупелите придворници и раздавате справедливост. В някои от нивата ще имате възможност да полетите и с женския дракон (спътницата в живота на Магарето, ако не сте гледали филма). Основната добродетел в Shrek the Third е сръчността – колкото по-ловко управлявате клавишите на телефона си, толкова по-лесно ще възтържествува правдата. Като недостатък може да се определи липсата на възможност за игра с магарето или котарака – това би било интересно, особено ако например имаше нива, в които магарето хвърля кючове и невротично подскача по екрана в опитите си да се спаси от собствената си истеричност. Shrek the Third е невероятно приятна. Някои биха я определили като игра, която е насочена основно към подрастващи геймъри. Но това не е така – Шрек е герой на всички поколения. Какво по приятно от това да разцъкаш някои движения за сръчност и бързина в компанията на батко или татко? И да се пробваш да издърпаш слушалката от пръстите на тези подивели застаряващи геймъри...

ОЦЕНКА – 91%



gameloft
© 2007 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

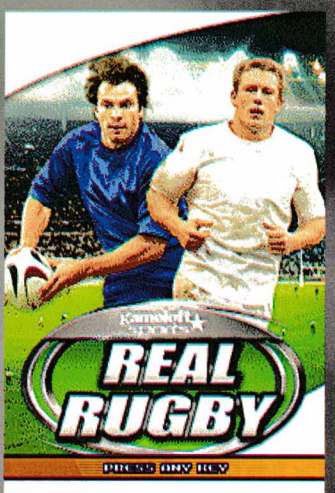
ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



EG66150

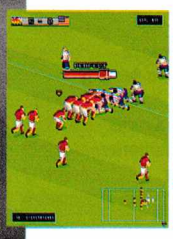
Вероятно първосигналната реакция на всеки, който види за първи път Pro Rally Racing, ще бъде: "А-а-а, това ли е клонингът на Collin McRae за мобилни телефони? Изглежда доста добре". Ами всъщност Pro Rally Racing няма много общо с легендарния рали симулатор за PC и PS2/3. Хардкор феновете ще разпознаят в графичния подход и организацията на нивата голямата близост с Asphalt Urban GT. Това е нормално, след като издателят и в двата случая я е една и съща компания. В случая обаче си говорим за кални пътища, планински пресечен терен и най-вълнуващото автомобилно състезание – рали шампионата. Pro Rally Racing притежава сериозен реализъм, като можете да избирате между автомобилите на водещите марки в рали шампионата като Mitsubishi, Peugeot, Ford, Citroen или Subaru. За да ги карате обаче, трябва да демонстрирате майсторство и да ги отключите. Същото важи и за пистите, като ще можете да тествате шофьорските си умения в Мексико, Нова Зеландия, Англия, Норвегия или Корсика. В крайна сметка основното, което има значение, е самото каране. Или си добър, или не си – толкова е просто.

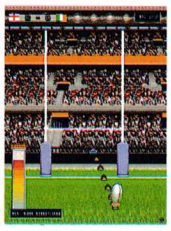
ОЦЕНКА – 94%



EG53433

Ръгбито е мъжки спорт със слаби традиции в България. Поради тази причина той не води до телешки ентусиазъм в широките народни маси, както това се случва с традиционния европейски футбол. Целта в тази игра е да се отбележи гол, като използвате и ръцете, както и цялото тяло. Тялото е необходимо, за да осигуряваш защита за топката, а в крайна сметка резултатът е по-скоро плачевен за зъбите ти и крайниците ти – ръгбистите са може би най-пребито изглеждащите спортисти на земята. Real Rugby обаче няма да ви покаже насилието и кръвта в сополите. Тази Java игра по-скоро ще ви спечели за очарованието на този спорт, за хитрите тактики и техники, които могат да бъдат приложени, както и за вкуса от победата. Real Rugby има обучително ниво, което е просто задължително, за да разберете тънкостта на правилата – топката се подава само назад, комбинацията от два клавиша води след себе си дълъг пас, а за гол е необходимо да се пльоснете с цяло тяло в противниковото поле. Така че защо просто не опитате директен сблъсък кой ще вкара най-много голове? Голям купон е, гарантирано.





ОЦЕНКА – 95%

FUN4GSM

WWW.FUN4GSM.COM

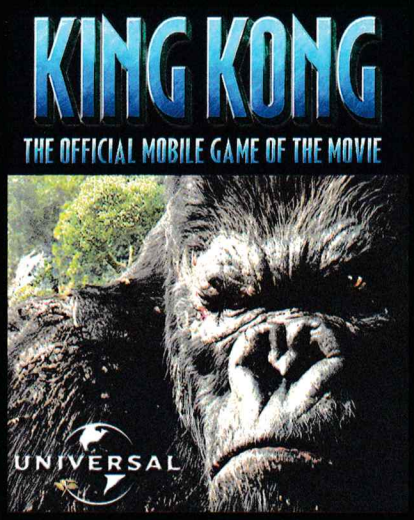
ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM

НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ **SMS** НА НОМЕР **1819** JAVA ИГРА, АНИМАЦИЯ, ТЕМА, ВИДЕО ИЛИ МУЗИКАЛЕН ТОН



ТОЙ ИДВА, ЗА ДА ЗАЩИТИ КРАСАВИЦАТА

В посления си филм Питър Джаксън, режисьорът спечелил много награди от „Властелина на пръстените“, пресъздава мита за гигантската маймуна, отново на големия екран.

Кинг Конг официалната мобилна игра, базирана на филма пренася случката от филма на мобилния ти телефон, като директно те хвърля в приключението.

EG40243

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

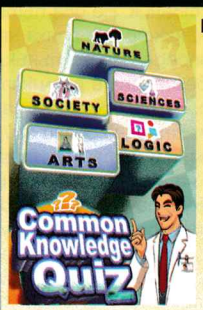
adventure

ВЗЕМИ КИТАРАТА СЕГА Е МОМЕНТА! БЪДИ СЕБЕСИ

EG64521

ВИЕ СТЕ БЕЗСТРАШНИЯТ ВОЙН ЛУИС. МИРЪТ НА ВАШИЯ СВЯТ Е ЗАСТРАШЕН. ПЪТЯ КЪМ ПОБЕДАТА ЩЕ БЪДЕ ТРУДЕН

EG47914



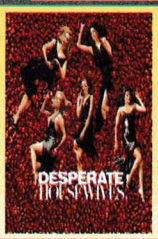
ПОВИШИ ПОЗНАНИЯТА СИ В ОБЛАСТИТЕ ИЗКУСТВО, ИСТОРИЯ, НАУКА И ДР.

EG36545 НОВО

sports

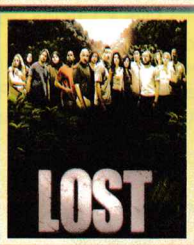
ПЯСЪЧНИ ПЛАЖОВЕ И МОМИЧЕТА ПО БИКИНИ

EG54425



РАЗКРИЙТЕ НОВИТЕ ТАЙНИ НА WISTERIA LANE В ТОЗИ ПИКАНТЕН И ОРИГИНАЛЕН СЮЖЕТ

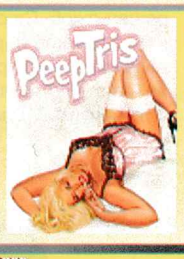
EG32408



ОФИЦИАЛНАТА МОБИЛНА ИГРА ПО КУЛТОВИЯ СЕРИАЛ LOST

EG28672

sexy

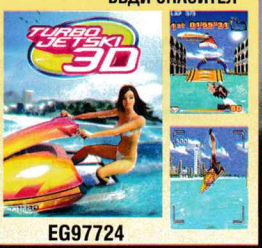


НОВА ИГРА, ПЪЛНА СЪС СТРАХОТНИ МАЦКИ

EG11283

СУПЕР

БЪДИ СЪСТЕЗАТЕЛ .... НО В НУЖДА БЪДИ СПАСИТЕЛ



EG97724

arcade

ВКЛЮЧИ СЕ В ДИВАТА ГОНКА!

EG54203

ЕДНА СТЪПКА ГО РАЗДЕЛЯ ОТ ПОЧИТНАТА ЧАСТ НА ВСЕЛЕНА

EG82231

ДЪРПАЙ РЪЧКАТА, СПЕЧЕЛИ КИНТИ И СЪБЛЕЧИ СЛАДУРЧЕТАТА

EG90150

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ

СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

MUSIC4YOU

ЛЮБИМИЯТ СЪСТАВ
ЛЮБИМИЯТ ИЗПЪЛНИТЕЛ
ЛЮБИМОТО ПАРЧЕ на твоя GSM

ЗА ВАС МЕЛОМАНИ

WWWF UN4GSM.COM

NEW

50 CENT	STRAIGHT TO THE BANK	EG90075	GWEN STEFANI	4 IN THE MORNING	EG53748
AMY WINEHOUSE	BACK TO BLACK	EG14531	MIKA	RELAX, TAKE IT EASY	EG17306
BON JOVI	(YOU WANT TO) MAKE A MEMORY	EG74352	MUTYA BUENA	REAL GIRL	EG99741
			RIHANNA ft. JAY-Z	UMBRELLA	EG89547
CHRIS CORNELL	ARMS AROUND YOUR LOVE	EG69392	ROBIN THICKE	LOST WITHOUT U	EG17649
DADDY YANKEE ft. FERGIE	IMPACTO	EG74508	SCISSOR SISTERS	KISS YOU OFF	EG93029
			SNOOP DOGG	BOSS` LIFE	EG12486
FALL OUT BOY	THANKS FOR THE MEMORIES	EG84037	SOPHIE ELLIS BEXTOR	ME AND MY IMAGINATION	EG62486

теми

EG22641 EG29115 EG18979 EG53527

EG31002 EG70102 EG78534 EG74459

анимации

EG55411 EG17212 EG85095 EG8954

EG70804 EG64424 EG32704 EG21723

видео

EG27293 EG38113 EG42251

EG36490 EG38272 EG62594

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонаментът се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917.
Цените на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел - 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА, ИЛИ ТЕМА, ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ГО НАКРАЙ: EG12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ С ЛИНК КЪМ КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM
ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

© 2003 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND OTHER COUNTRIES

Ивелин Г. Иванов

Една от най-добрите играчки стана още по-добра

PSP Slim&Lite

Наистина не мога да разбера хората, които не одобряват PSP. Какво толкова не ви харесва, бе хора? Страхотният дизайн, невероятният екран, повече от адекватното управление или страхотно изглеждащите (и звучащи!) игри? А може би не ви допада факта, че легнали в леглото, можете да се приспите с някой от десетките филми, които излизат напоследък без да заслужават човек да се завлече чак до киното заради тях? Сигурно мразите да слушате и музика на добро качество? Нека ви кажа нещо – PSP е сбъдната мечта за отрудени татковци като мен, без лично пространство и лично време. Не че се оплаквам, но кога иначе ще намеря време да се усамотя някъде, за да разцъкам някоя игричка, без хлапетиите да ме полазят отвсякъде? Сигурен съм, че всеки работещ мъж на средна възраст, който все още отказва да стане твърде стар и твърде скучен ще се съгласи, че преносимата конзолка на Sony е една от най-гениалните играчки, измисляни някога.

И въпреки това Sony явно имат проблем с PSP продажбите. Но пък те не са от лесно отказващите се. След като прекалено дълго отлаганото намаляване на цената не свърши нужната работа, Sony решиха да не спират дотук и да пуснат на пазара нова „lite?, която между другото вече се продава и в България.

За да започнем от самото начало – има ли някакви видими промени в дизайна на новата преносима конзола? С две думи – не съвсем. На пръв поглед двете издания на PSP са почти неразличими. Ако сте очаквали скок от порядъка на този между DS и DS Lite, значи ще останете разочаровани. Резонният въпрос обаче е – защо да се опитваш да подобряваш нещо толкова добро? И все пак илюзията за абсолютната идентичност на Slim & Lite с първото издание отпада, още щом хванете новата конзола в ръка. Пък дори да сте със затворени очи. Като начало, Slim & Lite е осезаемо по-тънък от своя предшественик. Не два пъти по-тънък, както твърдяха някои, но определено по-тънък. Още по-безспорна е разликата в теглото. Не съм си играл да търся електронни везни или пък безумни в детайлността си ревюта, но ще кажа, че новият PSP е сякаш почти два пъти полек. За мен поне това е сериозен плюс, защото сега вече наистина спокойно мога да нося играчката на Sony в някой вътрешен джоб. Странно наистина, но докато държах Slim-а в ръка ме обзе странното усещане, че той е някак по-„стабилен" и по-нечуплив. Дали заради по-тънкия корпус (в който чарковете може би са по-плътно разположени едни до други), но ми си стори, че „механиката" на новия PSP далеч не вдига толкова гюрултия и не се „тресе" така при „четене". Все плюсове, мен ако питате.

Голямата далавера този път обаче безспорно се нарича „живот на батерията". Моите собствени тестове подкрепиха безусловно четеното по разните ревюта за близо пет часа между две презареждания. Което си е близо два пъти повече от времето, което предлагаше старият PSP. Ха сега нека някой каже пак нещо за „ограниченията" на PSP гейминга!

Другата голяма новина, разбира се, беше, че Slim & Lite ще може да се включва директно към обикновен телевизор. Уви, в Европа и Щатите (че май и в Япония) нужните за целта кабели още никакви ги няма. Аз лично съм умерен скептик по въпроса. С „извеждането" на PSP на графиката на по-голям дисплей ще отпаднат две от най-сериозните преимущества на конзолата – нейната мобилност и качеството на графиката. Колкото и добре да изглеждат игрите на този прекрасен миниатюрен екран, "разпънати" на нещо дори от порядъка на 21 инча, те безспорно ще покажат изоставането спрямо графиката на конзолите от ново поколение.

Дали да си купите Slim & Lite, ако вече си имате PSP? Според мен поне – да. Цената на конзолата е вече достатъчно ниска, а „старата" си играчка можете спокойно да продадете за половината от парите, за които сте я купили преди време, а може и просто да я подарите на някое от хлапетата си.

Ивелин Г. Иванов

Задава се DualShock3... и какво от това?

Dual Shock 3

Няма как да сте пропуснали гигантския скандал около "rumble" технологията и правото (или по-скоро липсата на такова) на Sony да я ползва за своите Dual Shock геймпади. Накратко, чудото стана и скромната (поне по стандартите на Sony) компания Immersion Corporation успя да осъди японския гигант и да го принуди да изтегли от пазара своите Dual Shock 2 продукти. Това беше (най-вероятно) и причината геймпадът на PS3 да не предлага вибрационна функционалност. Аз поне не чух някой да се е скъсал от оплаквания по този повод. В общи линии, най-сериозното оплакване на PlayStation3 фенове беше, че на новия пад липсва онази приятна тежест, която Dual Shock дължеше именно на вибрационните си ротори.

Излиза обаче (ах, каква изненада :)), че Immersion и Sony все пак са се споразумели да си "сътрудничат". Или казано на език за простосмъртни – Sony са си платили като пичове, за да могат все пак да използват технологията. Мен ако питате, това си е добра новина. Чудесно е, че от време на време "богатите също плачат". Или по-скоро - "плащат". И тъй, в края на 2007 в Япония ще се появят чисто новичките Dual Shock 3 контролери. За продажба, разбира се, не за подаряване. PS3-ката най-вероятно ще продължи да върви със "стандартните" геймпадове, без добрата стара вибрация. Това може би ще доведе отново на дневен ред любимия ми надпис от документацията на Dual Shock-овете от времето на първия PlayStation насам – "да не се прикрепя към други части на тялото".

Може би най-сериозните опасения на PS3 феновете ще са доколко вибрацията на пада ще пречи или няма на six axis (или "tilt") управлението. (В случай че не сте наясно с термина – става въпрос за факта, че PS3 контролерът отчита наклоняването в ляво и в дясно от "водоравното положение", като всичко това се използва по различни, къде повече, къде по-малко удачни начини в дадена игра). Бързам да ви успокоя, че първите тестове не дават каквито и да е поводи за притеснение по тази линия. Нещо повече – макар още да няма обявена цена за новата играчка, Sony все пак са представили списък с игрите, които ще използват паралелно и двете функционалности. Освен това още куп геймдивелъпъри са обявили намерението си да подготвят пачове, благодарение на които вече издадени игри също ще се сдобият с Dual Shock опция.

OK, чудесно. Прекрасно направо... Всъщност – какво от това? Честно, сложете си ръката на сърцето и ми кажете (тези от вас, които вече си имат или са опитали поне PS3), че вибрацията на стария пад ви е липсвала. Наистина не мога да разбера, на кого толкова е притрябвало нещо така примитивно в края на първото десетилетие на 21-ви век. Та това дори не е прословутият "force feedback". Това е чисто и просто някаква си вибрация, която в най-добрия случай все пак предлага някаква информация (най-често за близка или непосредствена опасност), а в най-лошия просто ви се разтропва на масичката в хола насред някое интро или междинна анимация. Наречете ме мрънкач, но не ви ли хрумва случайно, че цялата дандания с новия стар вибрационен пад е едва ли не колкото Sony да покажат на света, че тях просто няма кой да ги спре... за каквото и да е.

GERMANOS
handy
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15
тел.: 02/8689551, 8688162
www.topdigital4you.com
www.daisymm.com

DIVA FX 26
2GB от 79 лв
1GB от 59 лв
• Вградена памет – 1 или 2 GB
• Графичен LCD дисплей
• 1 бр. батерия AAA, USB 2.0
• Музикален плейър – MP3, WMA,WAV
• Диктофон
• FM радио
• Размери: 68 x 35 мм x 12мм
• Тегло: 30 г

DIVA FX 76
4GB от199 лв
2 GB от149 лв
1GB от119 лв
• Супер тънък дизайн, сензорни бутони
• Вградена памет – 1, 2 или 4 GB • Външна памет – mini SD карта • Голям 2.4 инчов TFT дисплей • USB 2.0
• Вграден високоговорител
• Вградена 3.7 V Li-Ion батерия
• Размери 80 x 50 x 10 mm
• Тегло - 70 г

VIVITAR 5199
99 лв
• 5 MPIX CMOS • 2.5 инча LCD дисплей
•4 x дигитален zoom
•Web камера
•Резолюция за клип QVGA 320 x 240
•32 MB вградена памет
•Слот за SD/MMC карти (до 1 GB)
•USB, TV out, WebCam
•2 бр. AAA батерии
•Размери –85 x 56 x 22 мм
•Тегло – 85 г (без батериите)

Всички цени са с включен ДДС

Превю
Жанр: **Тактически екшън**
Издател: **EA**
Създател: **EA Montreal**
Платформа: **PS3, XB360**
Премиера: **13.11.2007**

Ивелин Г. Иванов

Кооперативен геймплей от ново поколение

Army of Two

Колко често напоследък сме чували обещания за "иновативен кооперативен режим"? Обикновено подобни клетви идват от авторите на шутъри от първо лице и обикновено става въпрос за поредната печена-недопечена система за подаване на команди към съекипниците. Някои от тези игри се провалят още на ниво гейм механика и дори интерфейс, на други (по-често срещаният случай) липсва достатъчно добър изкуствен интелект, а не едно и две заглавия се дънят и по двата параметъра.
Всъщност не е ли странно, че едва ли не предимно игри от FPS жанра напират да ни предлагат чудото на "съвместната игра"? За мен поне гледната точка от трето лице е далеч по-удачна за подобен тип геймплей. Фенове на поредицата SOCOM за PS2 най-вероятно ще се съгласят. Когато за пръв път се заговори за Army of Two, кооперативната игра в това заглавие дори беше оставена някак встрани от общия шум около графиката и аркейд екшъна в него. Постепенно обаче журналистите започнаха да разбират, че EA всъщност не се шегуват натъртвайки, че именно в съдействието между двамата "живи" участници ще е истинският купон в AoT. После излязоха първите предварителни играеми версии (уви, предоставени само на богоизбрани представители на специализираните медии) и изведнъж стана ясно, че тази игра май наистина предлага нещо уникално.
Нека тук отворя една скоба за онези от вас, които може би дори не знаят за съществуването на подобно заглавие. Историята на Army of Two (доколкото може да се говори за такава) разказва за двама наемници, които обикалят земното кълбо, вършейки черната работа за онези, които си плащат най-добре. Да, ако ми се искаше да изпадам в детайли, вероятно щях да спомена, че отново (за кой ли път!) става въпрос за отмъщение, но истината е, че точно в тази игра спокойно можете да забравите за историята. И аз казвам това по-скоро като комплимент. Интересните неща в AoT се случват в най-напечените престрелки, а не по време на неизбежните междинни анимации.
Накратко, уникалният елемент в новия 3rd person shooter на EA се нарича "aggrometter". Не се заравяйте в речниците, защото такава дума просто не съществува. Всъщност става въпрос за една проста и гениална идея, според която всеки от двамата съекипници разполага с такъв "метър", който чисто и просто показва до каква степен вниманието на противниците е съсредоточено върху единия или другия от тях.
От тази уж простичка "хрумка" произтичат куп интересни игрални опции, но най-простата и най-ефектната от тях позволява единият член на екипа да привлича вниманието на враговете, докато другият се добира до по-добра позиция. EA дори са си направили труда да включат в геймплея реални тактики от арсенала на специалните части, макар че да се говори за "тотален реализъм" би било повече от прекалено. Army of Two си остава първо и преди всичко аркейд екшън със стрелба.
Купонът, естествено, нямаше да е толкова голям, ако двамата наемници не се "държаха" на екрана като истински, перфектно сработени помежду си съекипници. По всеобщо мнение играта демонстрира изненадващо добър изкуствен интелект, "поръсен" обилно с куп дребни, но особено ефектни визуални екстри, като подхвърлянето на муниции между двамата командоси, пляскането на "петарка" при всеки по успешен трик, адски забавните (и доста разнообразни) реплики помежду им и прочее.
Army of Two се очертава като един от скритите фаворити за челната петица на Коледния сезон, така че феновете на екшъна могат от сега да трънпат в очакване на обявената дата на премиерата, която - по всичко личи - ще бъде спазена.

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **SCE**
Създател: **Naughty Dog**
Платформа: **PS3**
Премиера: **20.11.2007**

Ивелин Г. Иванов

Far Cry с гледна точка от трето лице?

Uncharted: Drake's Fortune

Разбра се, че не става въпрос за нечувано и невиждано досега издание на Far Cry. Просто така и не мога да се отърва от усещането, че създателите на Uncharted са черпили с пълни шепи вдъхновение от първия хит на Crytek. Naughty Dog, разбира се, посочват друг първообраз на своето творение – евтините (и адски популярни) приключенски романчета с меки корици. В това едва ли има нещо срамно, като се има предвид, че дори Джорджж Лукас откровено си е признавал неведнъж заемки от същите "литературни източници", най-вече във връзка с работата си по... трилогията за Индиана Джоунс.
Главен герой на Uncharted е авантюрист с неопределена професия и квалификация, който може би случайно (не и според самия него) носи фамилията на един от най-великите пирати на всички времена – сър Франсис Дрейк. За нашия човек това е достатъчно основание да се самообяви за законен наследник на съкровището на Дрейк и да тръгне незабавно по следите му. Както често става (особено в приключенските романчета), мистър Дрейк далеч не е единственият, който иска да сложи ръка на пиратското злато. В историята скоро се намесват и съвременните (действието се развива приблизително в наше време) наследници на пиратите. Те, според самия Дрейк, се различават от своите предшественици единствено по това, че не вземат пленници.
И при това са доста по-добре въоръжени, бих добавил аз. Малко по-нататък в играта главният герой ще се натъкне и на още по-сериозни пречки, но нека засега да не издаваме твърде много от "тайните" на Uncharted. И за да не подведа феновете на Far Cry – съжалявам хора, но до момента нищо не се чува за генетично мутирали чудовища. Лошото за почитателите на мистиката (като мен например) е, че засега всички противници в играта са единствено от плът и кръв. Може би първото нещо, което те грабва, когато изгледаш дори поредица от скрийншотове от Uncharted, е атмосферата, която лъха от тях.
Това, ако сте сред почитателите на приключенския жанр, разбира се. Едва проходими тропически джунгли, ярко слънце и плажове с кристално синя вода, загадъчни руини, останки от нацистки подводници и прочее добре познати гледки със стопроцентово доказан ефект. Освен това – Naughty Dog са си все същите перфекционисти. Графиката на Uncharted изглежда просто превъзходно и - което е още по-важно – убедително. Кратките диалози, известни от различните трейлъри, пък намекват за една най-малкото интригуваща история. Като прибавите и по холивудски драматичния саундтрак, Uncharted определено се превръща в играта, която бихме искали да изиграем на всяка цена в очакване на четвъртия поред Индиана Джоунс.
Добрите новини не свършват дотук, защото новото творение (макар и все още далеч от финалната си "полировка") на Naughty Dog демонстрира вече един повече от обещаващ (макар и не свръхоригинален) геймплей. Една от най-често обсъжданите теми, свързани с него, е безспорно изкуственият интелект, който по всеобщо мнение е наистина забележителен. Мога само да потвърдя тези слухове, защото в краткото време на срещата ми с играемото демо (на щанда на Sony в Лайпциг) противниците на Дрейк ме накараха сериозно да се потрудя, докато успея да си пробия път през тях.
Ако случайно се чудите по въпроса – да, написаното по-горе не е грешка. За съжаление, Uncharted: Drake's Fortune е заглавие, което ще се появи само и единствено за PS3.

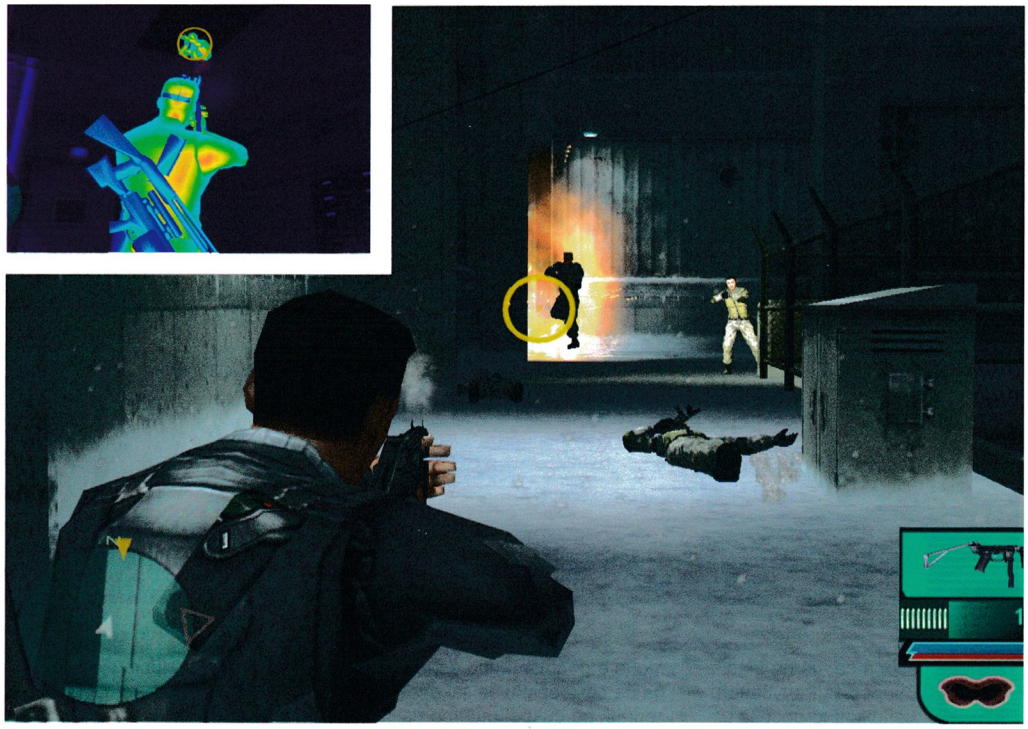
Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **SCE**
Създател: **Sony Bend**
Платформа: **PS2**
Премиера: **август 2007 г.**

Ивелин Г. Иванов

По тънката лайсна

Syphon Filter: Dark Mirror

Ех, къде останаха онези добри... не - онези страхотни стари времена, когато Syphon Filter, Tenchu и първият MGS владееха света на стелт екшъна?!! Не знам за вас, но аз не съм изпитвал оттогава нещо дори сходно с тръпката, която тези три заглавия предизвикваха на PlayStation. После дойде ред на Syphon Filter: The Omega Strain за PS2, която уби у мен всякаква вяра в здравия разум на Sony като издател. Как може да притежаваш такъв невероятен франчайз, с цели три хитови издания, само за да му причиниш нещото, наречено Omega Strain? Ударът върху марката "Syphon Filter" беше толкова сериозен, че Sony не посмяха да рискуват с ново издание... чак до миналата година. Тогава се появи Dark Mirror и повечето фенове бяха умерено скептично настроени, най-вече заради избора на платформа – PSP. Работата намирисваше сериозно на опит да се направи просто поредното заглавие за преносимата конзола на Sony, като марката се използва само за патерица. За всеобща изненада обаче, Dark Mirror се оказа не само едно от най-добре изглеждащите, но и едно от най-добре играемите заглавия за PSP. Всъщност дори бих посъветвал всеки PlayStation Portable първо да изиграе DM и след това пак да ми се обади.



На фона на всичко това дори самата идея за PlayStation2 версия на безспорния PSP хит звучеше като... нещо, което отново ме изпълни със съмнения. Уви, този път съмненията се оказаха основателни. ОК, какво очакваме, като начало, от едно издание на вече съществуваща игра, но този път за по-мощна (макар и с малко) система? Разбира се – малко по-добра графика. Е, забравете за това. Графиката на PS2 изданието е идентична почти на 100% с тази на PSP оригинала. И не че става въпрос за някакви визуални ужасии, от които да те заболи главата. Просто "ефектът на малкия екран", от който PSP се възползва така умело, тук просто отсъства. От "разпъването" на едно изображение на десетина пъти (поне!) по-голям дисплей просто не може да излезе нещо изглеждащо добре. Освен ако някой не си е направил труда да "вдигне" резолюцията на текстурите и да поправи по-нискодетайлните модели. Това обаче не е случаят с PS2 версията на Dark Mirror. А тази платформа, ей Богу, заслужаваше своя наистина добър Syphon Filter.

Уви, недомислиците в това издание не свършват със спестените усилия в графично отношение. Макар да не става въпрос за някакви драматични издънки, Dark Mirror за PS2 демонстрира някои странни решения в адаптирането геймплея към новия модел на управление. Липсата дори на намек за мултиплейър (особено на фона на невероятния онлайн режим на PSP изданието) също предизвиква, меко казано, недоумение. И т.н., и т.н.

Добрата новина е, че Sony Bend все пак не са успели да развалят сериозно наистина невероятния оригинал. Резултатът от всичко това е една все пак солидна игра за PS2, при това с добра (макар и леко банална) история и чудесно озвучаване на диалога. PS2 изданието на Syphon Filter: Dark Mirror едва ли ще ви издразни чак толкова. Освен ако не сте толкова големи фенове на поредицата, или ако вече не сте имали шанса поне да опитате PSP изданието, което е безспорен шедьовър.

НАЙ-ДОБРОТО СПИСАНИЕ ЗА АУДИО-ВИДЕО ТЕХНИКА

Факти, факти...

GOOGLING

Google излита към небето

След като покориха цялата земя, Google решиха да се насочат и към космоса. Google Sky показва 100 милиона звезди и около 200 милиона галактики на вашия desktop.
Изображенията са заснети с помощта на орбиталния телескоп Хъбъл и повечето от тях са допълнени с полезна информация за отделните съзвездия, мъглявини, фази на Луната и планетите и т.н.
Вероятно спокойно можем да наречем Google Sky най-богатия на информация безплатен звезден каталог в 3D формат.

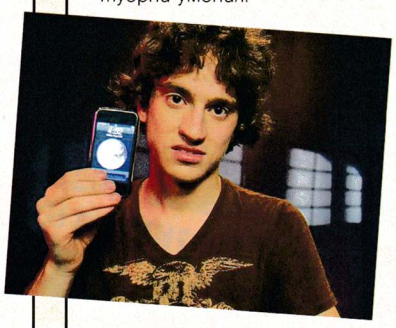
Gmail стана 9GB!

Все повече потребители на Gmail се събуждат с 9 GB място на своята електронна поща! 9030 MB, ако трябва да бъдем максимално точни. Явно не става въпрос за бъг в системата. По-скоро Google се опитват да настигнат Yahoo, които на този етап предлагат "неограничено" място. Засега не разполагаме с каквато и да било друга информация. Можем да предположим, че акаунтите на щастливците се избират произволно. Така че ако свободното място на вашия Gmail е на път да се изчерпи, стискайте палци скоро и вие да получите от така блазнещите 9030MB.

HACK'N'SLASH

iPhone свободен от оковите на AT&T

Седемнадесет годишният Джордж Хоц от Ню Джърси успя да хакне и отключи iPhone, така че мобилният телефон на Apple да може да се използва и от неамерикански мрежи. Той дори го е тествал на T-Mobile – един от конкурентите на щатския AT&T. Според хакера този процес отнема около два часа и изисква малко запояване тук и там и софтуерни умения.



AT&T, който притежава ексклузивни права за разпространение на iPhone в САЩ, и Apple все още не са коментирали тази новина.
Младият хакер твърди, че е работил с други четирима души (двама от които са в Русия), които са направили това възможно. Той мечтае за в бъдеще всеки да може да отключва своя iPhone и тайно се надява откритието му, което коментира с думите "Т'ва е голяма работа", да не се ползва с комерсиални цели. Момчето обаче е заменило хакнатия iPhone чрез Certicell – компания за поправка на мобилни телефони – за Nissan 350Z.

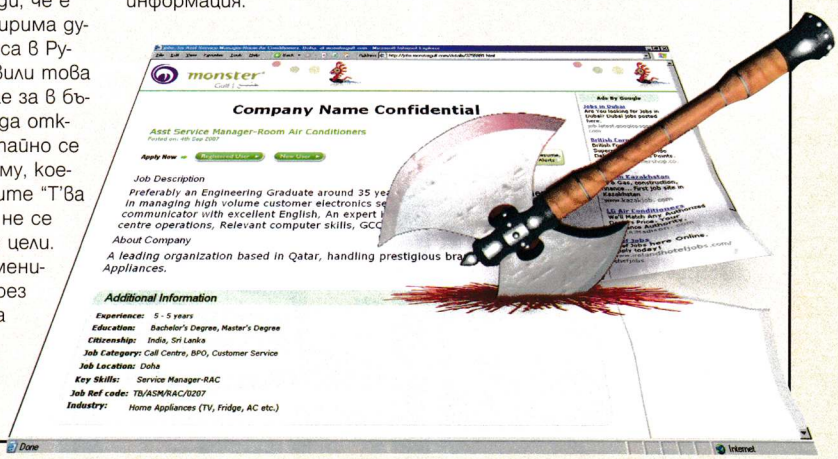
Следващата стъпка според Хоц е да се открие начин, който да елиминира запояването от картината и отключването на телефона да става единствено със софтуер.
Ако искате да разберете как точно Джордж е хакнал iPhone, посетете неговия блог на iphonejtag.blogspot.com, където е обяснил внимателно всяка стъпка от процеса.

Monster-ски хак удари милиони

Над 1.3 милиона души, предимно американци, посетили онлайн портала за работа monster.com, са били обрани от злонамерени украински хакери. Крадците са се „измъкнали" с техните имена, адреси, телефонни номера и имейли. За щастие на потребителите – те не са се докопали до никаква полезна информация от финансово естество, като банкови сметки например.
Вероятно целта на хакерите е да изпратят заразени имейли до пострадалите от името на предполагаеми бъдещи работодатели и по този начин да откраднат по-ценна информация.

Шпионаж от немски тип

Най-новата идея на немското правителство за това как точно да шпионира заподозрените в терористични дейности граждани, бе посрещната изключително остро. То иска да им изпраща мейли, заразени с троянски коне, които да се инсталират незабелязано и така да позволяват на немските агенти да разглеждат хардовете на хората напълно безпрепятствено. Според германския вътрешен министър Волфганг Шойбле подобен спайуер за борба с тероризма ще се използва само в редки случаи и за ограничен период от време. Г. Пилц, представителка на опозицията, нарече това предложение напълно неприемливо нахлуване в личното пространство на хората. Говорител на канцлер Ангела Меркел, определена и тази година от сп. "Форбс" за най-влиятелната жена в света, обаче е заявил, че одобрява подобни мерки. Това означава, че идеята на немското правителство може и да бъде приета.



ИДЕЙНО

Ще съхраняваме ли данни върху атоми?

Според IBM това е напълно възможно. Най-новите достижения в областта на нанотехнологиите са позволили на техните инженери да използват магнитните полета на атомно ниво за създаването на транзисторoподобни клетки памет. Учените твърдят, че всеки атом има поведението на малък магнит и ако тази магнитна ориентация се задържи постоянна във времето, може да бъде използвана за съхраняване на информация Масовото производство на подобни чудеса обаче ще започне най-рано след десетина години. Но какво ще кажете за iPhone с 1TB флаш памет?

Невъзможно тънък LCD

Sharp демонстрираха нещо наистина необичайно... ъ-ъ, тънък LCD телевизор. Толкова тънък, че на практика, ако застанете отстрани, може и да ви се изгуби от полезрението. Интересното при него е, че отзад няма да намерите нито един кабел. Макар че, подозирам, малките тънки тубовидни поставки, които държат това чудо над земята, имат нещо общо с това. Ако сте се чудили как ще изглеждат телевизорите на бъдещето, просто вижте този Sharp.

MIXED

Nokia отвори музикален онлайн магазин

Nokia Music Store - дългоочакваният онлайн магазин за музика на финландския гигант – отвори. Той предлага милиони песни на най-популярните изпълнители в цял свят, както и местни хитове в отделни страни. Цената на едно парче е 1 евро, но ако решите да си свалите цял албум, трябва да платите само 10. Срещу още толкова може да стриймвате и всяка песен онлайн.
Nokia възнамерява да добавя и функции в своите телефони, които да поддържат услугите на Nokia Music Store. По този начин най-големият производител на мобилни апарати в света ще приложи напълно модела iTunes на Apple.

Над 138 милиона домейн имена в целия свят

Това сочи докладът за първото полугодие на 2007 г., направен от компанията VeriSign. Т.е. наблюдава се ръст от около 31% спрямо първите шест месеца на миналата година.
Най-популярни са домейн имената .com с над 55 милиона регистрации. На второ място са националните - около 51 милиона регистрации. Сред тях се отличават ".de", който е втори по популярност от всички домейн имена. След него се нареждат домейните ".net", ".uk", ".cn" и ".org".
Интернет се разраства с мълниеносна скорост, никой не може да оспори това. Какво ли ще представлява мрежата след няколко години, можем само да предполагаме.

АБСУРДНО

Китайска виртуална полиция

Поредната налудничава идея на комунистически устроеното китайско правителство влезе в сила на 1 септември.
Анимационни виртуални полицаи започнаха да патрулират уебпространството и с помощта на текстови съобщения да предупреждават юзърите за наличие на спорно съдържание в страниците. Като например порно.
Засега те се появяват на всеки 30 минути в 13-те най-големи портала в страната. Очакванията са до края на годината да правят компания на китайците и във всеки един сайт, регистриран в Пекин.
Китай отдавна държи под око интернет и медиите от всякакъв род и е способна да прекъсне сигнали от компании като CNN или BBC и да блокира екрана, ако нейните жители бъдат изложени на „чувствителни теми" като Тибет, Тайван или свобода на словото. Наскоро местното правителство сложи в черния списък около 40 онлайн новели с порнографско съдържание, защото „вредяла на сърцата на младото поколение".

Четка за зъби с навигационна система

Само срещу 140 паунда, или 400 лева, по Коледа ще може да се сдобиете с четка за зъби, която, докато ровичкате с нея в устната си кухина, ще предава информация чрез радиовълни на отделен миниатюрен безжичен екран. Той би могъл да бъде залепен, да речем, на огледалото и оттам ще ви осведомява къде не сте почистили колко трябва, колко още да търкате и т.н.
Наистина ли се нуждаем от толкова съвършена четка? Нека онези от вас, които са останали с десетина зъба по-малко, да отговорят на този въпрос.

ГОДИШНИНИ

CD-то навърши 25 години

На 17 август 1982 година в Хановер бе представен първият компакт диск, плод на съвместните усилия на технологичните гиганти Philips и Sony. Днес то бледнее пред DVD, Blu-Ray и HD DVD, но за времето си, както може и сами да се досетите, това е бил изключително необичаен и революционен продукт. Тогава хората едва ли са си представяли как ще се отрази на потребителите на компютри, а щатските звукозаписни компании били изключително скептично настроени. Първите CD записи с комерсиален успех били албумът The Visitors на Abba и Алпийската симфония на Рихард Щраус.
През 2000 година световните продажби на CD албуми достигат рекордните 2 455 милиарда. Пред изминалата 2006 обаче се наблюдава сериозен спад - продадени са само 1 755 милиарда диска.

И вирусът отпразнува 25-та си годишнина

През месец юли тази година компютърният вирус, който честичко тормози всички ни от време на време, навърши 25 години. През 1982 г. петнадесетгодишният ученик Рич Скрента написал първото подобно чудо за Apple II. То се казвало Elk Cloner и след като се настанявало удобно в паметта на машината, започвало да заразява абсолютно всяка една дискета, която била поставяна във флопито. Той не бил вреден. По-скоро дразнел, тъй като на всяко петдесето зареждане на компютъра, се появявало следното кратко стихче:

Elk Cloner: Програмата с хакер / Ще се настани на всичките ви дискове,
ще проникне и във всички чипове. / Да, тя се клонира!
Ще се лепне като лепило,
с RAM-а ще се бъзика.

Владимир Тодоров

Десктоп на ключодържател

Има специални ключодържатели за скейтъри и велосипедисти, на които има пълен комплект отверстия и издатини, с които можете да отвинтите или завинтите всеки болт или гайка на любимото ви превозно средство. Естествено, те не са предназначени за по-сериозни сервизни дейности, а по-скоро за бърз ремонт на пътя и най-вече ги харесваме, защото са тарикатски и представляват символ за принадлежност. Почти същата е ситуацията и с USB-паметите, на които сме накачили разнообразни софтуери. Те не са супер удобни и практични, но вършат работа в полеви ситуации и се радваме на мисълта, че можем да го направим и че е готино.

Windows XP на USB

Все още няма USB памети, които да могат сами да изпълняват програми, да не говорим пък за цели операционни системи. Но като външен носител те са леки, удобни и побират достатъчно много мегабайти, за да могат упоритите PC-маниаци да им измислят какви ли не интересни приложения. Най-глобалното от тях е побирането на цяла операционна система върху чипа на преносимата памет. Можете да я стартирате на произволен компютър, само трябва да минете през менюто на BIOS-а и да настроите компютъра да стартира и от USB-устройство.

Не ви препоръчваме да започвате директна инсталация от дистрибутив на Microsoft Windows, но такъв непременно ще ви трябва. Тъй като операционната система е пригодена да работи във всякакви условия, то в нея има много данни и код, които рядко или никога няма да са ви нужни. След като бъде подходящо обработена, инсталацията на Windows XP може да бъде побрана дори на флаш устройство с обем от 256 MB (да, двеста петдесет и шест мегабайта).

Тъй като този подбор и правилната подготовка на файловете е доста трудоемка задача, най-добре е да я оставите на някой друг.

BartPE

BartPE, или Bart's Preinstalled Environment е софтуер, който подготвя дистрибуцията на Microsoft Windows за инсталиране върху CDROM, DVD или USB памет.

За целта ви трябва инсталационно CD на Microsoft Windows, USB флаш-памет и самия BartPE софтуер, който можете да си изтеглите от адрес

www.nu2.nu/pebuilder

Хубаво е да си инсталирате и Service Pack 2 за Microsoft Windows, тъй като той съдържа доста поправки на бъгове, проблеми по сигурността, както и някои нови функции, от които няма нужда да се лишавате.

Първо копирайте файловете от инсталационното CD на Windows върху харддиска си. Ако желаете Service Pack 2, трябва да го изтеглите от сайта на Microsoft. Идете на *www.microsoft.com/downloads* и потърсете Windows XP Service Pack 2 for IT Professionals and Developers. Там има доста пакети, затова може да се наложи да поровите из сайта, но определено няма да имате затруднения, ако отидете на най-популярните даунлоуди и изберете опцията за показване на пълния списък.

Влезте в директорията, където е сваленият файл и от командния ред стартирайте команда *xpsp2.exe -u -x:c:\sp2*

Това ще разархивира файловете на Service Pack 2 в директория c:\sp2.

Сега остава с тях да обновим пълната дистрибуция на Windows, която за удобство приемаме, че сте копирали в c:\winxp. Ако имената на избраните от вас директории са други – просто ги заменете в описваните команди.

Ъпгрейдът до Service Pack 2 се извършва пак от командния ред с командата

c:\sp2\i386\update\update.exe -s:c:\winxp

След което

сте готови да започнете

Стартирайте PE Builder – програмата, която изтеглихте от сайта на BartPE и която ще подготви операционната ви система (вече със Service Pack 2) да бъде инсталирана върху преносимото устройство. Тя ще ви запита дали да потърси инсталационните файлове на Windows, но тъй като искаме да инсталираме SP2 версията, най-добре е ръчно да изберем c:\winxp. Оттук сме на не повече от една стъпка от крайната инсталация, ако всичко което искаме е един гол Windows, без никакви полезни програми към него. В света на Bart и неговия Preinstalled Environment полезните програми се наричат Plugins и именно бутон с това име трябва да натиснете, ако искате да инсталирате някои от тях. Разбира се, предварително трябва да сте сигурни, че преносимото устройство, което ще използвате, има достатъчен капацитет, за да побере всичко. Списък с Plugins и линкове за тяхното сваляне ще намерите на адрес *www.nu2.nu/pebuilder/plugins/*

Допълнителните програми

които можете да инсталирате, включват следните безплатни пакети:
- **Firefox** - безплатен и сигурен уеббраузър от Mozilla.
- **Total Commander** - софтуер за навигация, нещо като подобрен Windows Explorer;
- **Deep Burner Free** - безплатна програма за запис на CD и DVD;
- **Ad-Aware SE** - незаменим пакет за залавяне и унищожаване на adware и spyware напасти;
- **IrfanView** - програма за разглеждане на изображения и основни манипулации върху тях;
- **Putty** - клиент за отдалечена конзолна SSH връзка; известен на всеки системен администратор;
- **McAfee AVERT Stinger** - антивирусна програма;
- **UltraVNC** - клиент за отдалечена връзка към десктопа на операционната ви система и други.

Има и два платени пакета:
- **Symantec Ghost** - софтуер за архивиране и копиране на цели системни дялове и дискове;
- **Nero Burning Rom** - популярният софтуер за запис на CD и DVD.

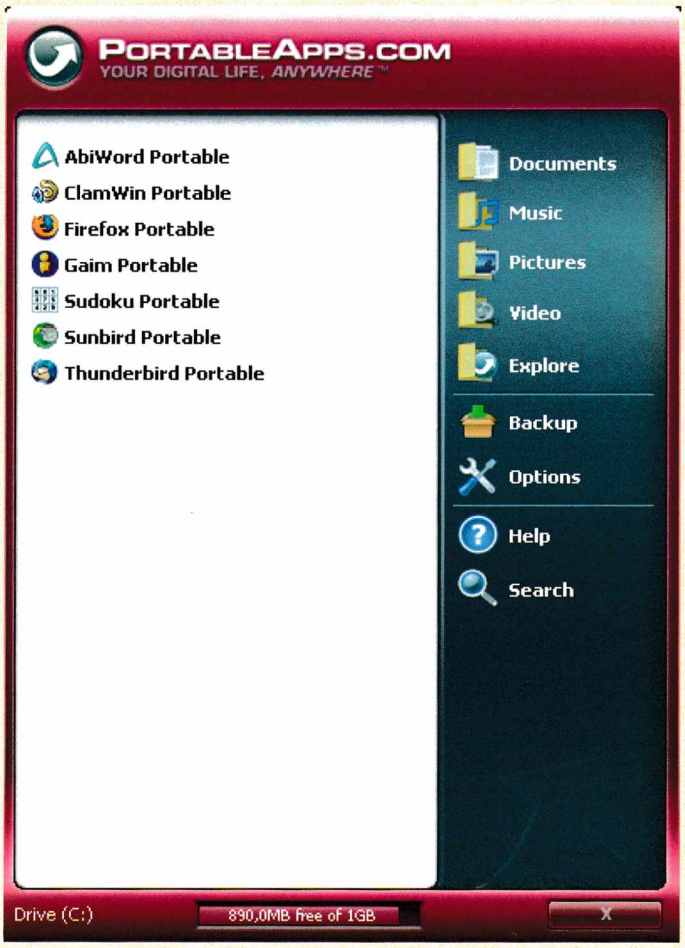
След като изтеглите и добавите към инсталацията (чрез бутон Add) всички програми, които желаете, трябва да ги активирате. За да продължите, натиснете бутона Install, без да избирате Create ISO image или Burn to CD/DVD. И...

Сте готови да започнете пак!

PE Builder е създал инсталационните и конфигурационни файлове, с които да проведете същинската инсталация. Сега трябва да стартирате peinst.cmd, който се намира в C:\Program Files\pebuilder313\plugin\peinst (цифрите може да са различни, ако използвате друга версия на програмата).
Изберете първата опция, където ви питат за Source Path и въведете директорията, в която PE Builder е прехвърлил инсталационните файлове. C:\Program Files\pebuilder313\bartpe
След това с опция 2 трябва да въведете пътеката към USB устройството (target path).
И най-накрая с избор на опция номер 5 - Install започва същинската инсталация. Когато получите съобщение "Installation completed", можете да гасите и да си го ползвате със здраве.

Искаме още!

Добре, нека потърсим нещо още по-лесно и още по-удобно от Windows на ключодържател. За да се поизмъчим малко, трябва да достигнем до него чрез методите на дедукцията. Всичко, описано по-горе, беше чудесно, с няколко малки изключения. Влачим на нашия ключодържател цяла операционна система, която на всичкото отгоре е доста орязана. А Windows операционни системи има почти навсякъде. Това, което няма, са любимите ни приложения и любимите ни (или не толкова любими) документи. Нека махнем Windows-а от сметката! Какво остана?



Portable Apps

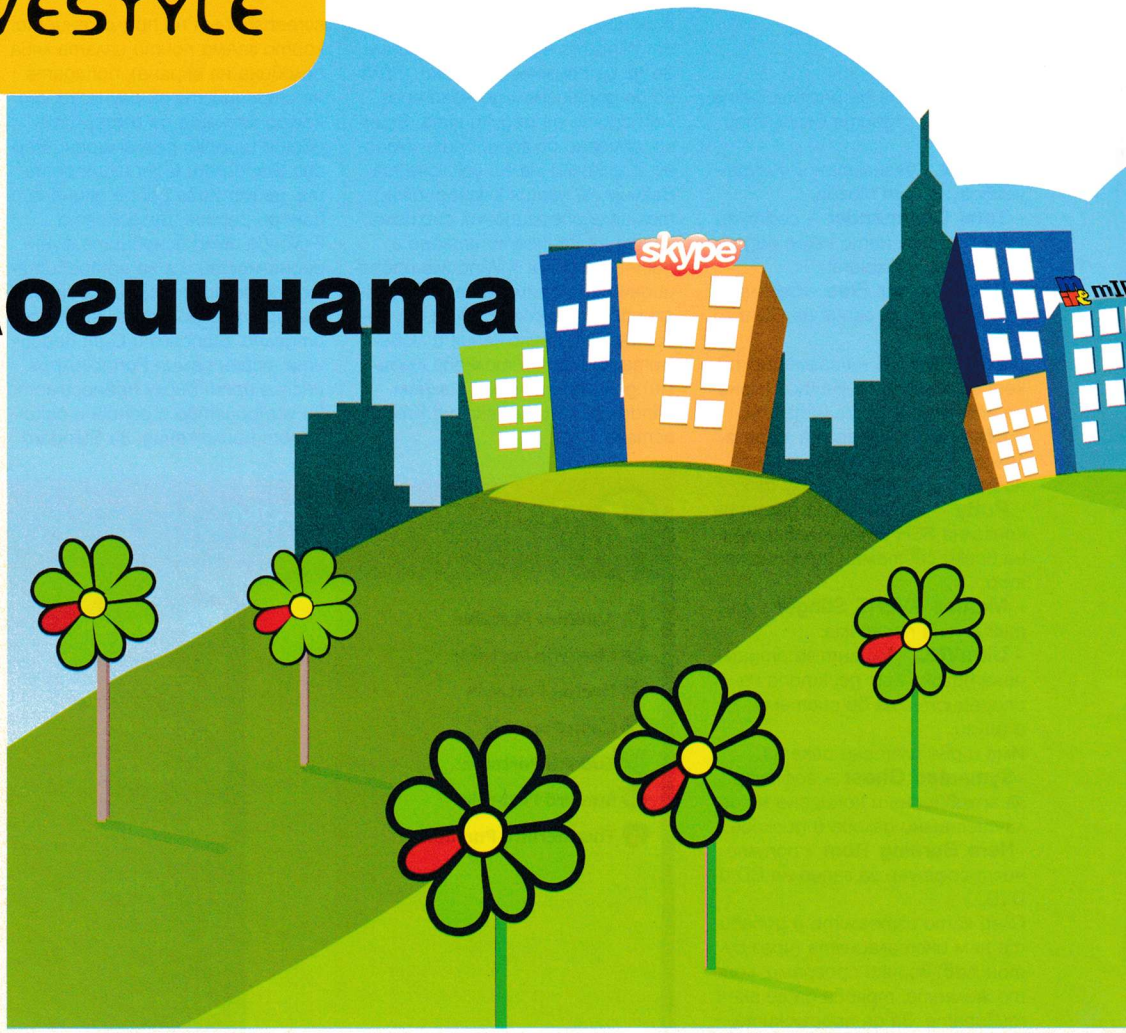
Portable Apps е система, която ви позволява да инсталирате на USB устройство някои от програмите, от които имате нужда и да си ги ползвате свободно на всеки компютър с инсталирана Windows операционна система. Това ви освобождава от необходимостта да разхождате цял Windows с вас и освобождава повече място на преносимото ви устройство за приложения и документи. Инсталационният пакет на Portable Apps можете да изтеглите от интернет адрес www.portableapps.com. Когато щракнете върху иконката Download Now (това е screenshot-ът на приложението, който заема почти цялата лява половина на екрана), попадате на страницата за даунлоуд, от която можете да изтеглите двете широко рекламирани версии Standard и Light или третата, не толкова добре окичена с банери версия, Base, която включва само основните функционалности и е за потребители, които искат сами да си инсталират върху преносимото ви устройство и основни пакети от приложения. За Standard те включват:
- **ClamWin Portable** - безплатен антивирус;
- **Mozilla Firefox - Portable Edition** - уеббраузърът, който се предлагаше и в BartPE;
- **Gaim Portable** - програма за съобщения (instant messaging) поддържаща ICQ, Yahoo IM, MSN;
- **OpenOffice.org Portable** - безплатен офисен пакет;
- **Sudoku Portable** - играта, изместила кръстословиците от вестниците;
- **Mozilla Sunbird - Portable Edition** - календар и органайзер;
- **Mozilla Thunderbird - Portable Edition** - електронна поща.

За нуждите на PortableApps - Standard Edition ви стига носител с обем 512 MB. А за по-малкия му брат - Light Edition ви върши работа дори и 256 MB флаш, като разликата е, че обемистият офис пакет OpenOffice.org, в Light версията е заместен с текстообработващата програма AbiWord (с която в момента пиша тази статия).
След като изтеглите Standard или Light, стартирайте инсталационната процедура. Трябва само да укажете пътя до USB устройството си и да се съгласявате с всичко.
След приключване на инсталацията разгледайте какви файлове и директории са били създадени на преносимото устройство. Имате Documents, които, подобно на MyDocuments в Windows, съдържат поддиректории Music, Pictures и Video.
В директория PortableApps се намират инсталираните от вас приложения. Ако искате да махнете или замените някое от тях, просто го изтрийте оттам.
Третото, което ще намерите в основната директория, е изпълнимият файл *Start Portable Apps.exe*, чрез който получавате достъп до инсталираните приложения. След като го стартирате, се отваря основният прозорец на PortableApps. В лявата му половина е списъкът приложенията. Вдясно има иконки към Documents и директориите за музика, изображения и видео, както и опция за архивиране и възстановяване. В меню Options имате възможност за някои екранни настройки, а също така оттук се инсталират нови приложения или се махат лесно старите. Най-отдолу имате индикатор за това, колко свободно пространство има на устройството.
От адрес *www.portableapps .com/apps* можете да сваляте нови приложения, които са достатъчно много, за да не ги описваме тук поотделно. Има почти всичко - приложения, игри, плейъри за музика и видео, дори има и емулатор за Mac OS 7, с който можете да съберете очите на приятелите си.

Ако се колебаете кой от двата пътя да поемете - този на BartPE или този на PortableApps, нищо не ви пречи да пробвате и двата. Дори и само с едно устройство, ако имате по-големичко. Принципно BartPE е по-подходящ за системна поддръжка и за възстановяване при аварии на основната операционна система, за преглед за вируси и други подобни дейности, докато с PortableApps можете да се чувствате като у дома си на всеки компютър, на който седнете.

Владимир Тодоров

Технологичната дрога



– Добър ден, днес ще проведем първия си терапевтичен сеанс. Моля, един по един станете, представете се и споделете с групата какъв е вашият проблем, след което можем да започнем. Нека момчето с черния лаптоп да бъде пръв.
– Ъ-ъ-ъ, здравейте, казвам се Владо и съм пристрастен към технологиите.

Дрога от ново поколение

Компютрите са зло! Но не в изначалния му сатанински вид. Казано по-иначе – технологиите са може би най-голямото бреме върху плещите на моето поколение. Ние сме толкова зависими от тях, че в определени моменти те поемат контрола над нас. Живеем в свят, който изтощената батерия би ни развалила деня, а компютърният вирус – дори цялата седмица. За щастие аз спокойно мога да заявя, че не съм пристрастен към нищо. Да, бе, сериозно. Добре. Нека само си взема едно кафенце с два пръста уиски, да запаля цигара и да седна удобно пред компютъра си и ще ви разкажа...

Имало едно време

свят без мобилни телефони, MP3-плейъри, компютри или ICQ-подобни програми... Хората не се размотавали със слушалки в ушите и наистина обръщали внимание на случващото се около тях. Очите им не били кръвясали заради престой пред компютър до 4 сутринта, независимо по каква причина. И най-важното – не забравяли да се виждат със своите приятели и познати на живо, очи в очи, а не да водят разговори с тях по IM-програмите ежедневно...

Ъ-ъ-ъ... Кога беше т'ва?

Вярно, трудно ни е да си представим живота без тези "насъщни" нам технологични чудеса. Дори и да знаем, че не е особено здравословно да подчиняваме съществуването си на тях, ние продължаваме да го правим и така малко по-малко се пристрастяваме. Без значение дали го забелязваме или не. Как един технологоман би оцелял в свят, в който технологиите не съществуват? Аз ще ви кажа – никак.
Да, до голяма степен джаджите улесняват съществуването ни. Но какво се случва, ако някоя от тях откаже да работи по една или друга причина? Осъзнаваме колко безпомощни сме без нея – много повече, отколкото сме били дори преди нейната поява. Вместо iPod да бъде една нова форма на забавление, той се превърна в наркотик от пластмаса, метал и жици. Много хора в Америка брояха дните до излизането му, сякаш идва някой голям празник като Коледа. Не ме разбирайте погрешно, тази нова технология е страхотна и прави света с една идея по-добър, но някои хора просто не усещат колко зависими са станали.

Zdr pi4, kvo staa?

Фактът, че потребителите на Skype например изпаднаха в нервна криза, когато любимата им чатпрограма преустанови работа за два дни заради конфликт с Windows, е достатъчно показателен.
Сериозно? Колко пъти ви се е случвало да чатите с по десетина човека наведнъж? И колко от тези разговори са имали някакъв смисъл? Нима те могат да заменят реалната комуникация с ваш приятел? Или пък се притеснявате от неудобните моменти, в които няма какво да си кажете, и мониторът е идеалната преграда, зад която да се скриете? Може би се възползваме от тази технология и малко по малко ставаме все по-мързеливи, просто защото имаме тази възможност? Какво лошо има в това да можем да си проверяваме имейла, да си пишем домашните работи, да говорим по мобилния и да си сготвим нещо вкусно едновременно?

Аз съм зависим, а ти?

Откъдето и да го погледна, аз съм мегазависим от моя компютър. Чрез него работя, слушам си любимата музика, забавлявам се, играейки на игричките си, гледам си филмите и сериалите, чатя си с 90 процента от приятелите си, поддържам контакти с колегите си и получавам информация за всичко, което ме вълнува, чрез чудото на интернета. Осъзнавам това най-вече в моменти, в които токът ми спре. Тогава наистина чувствам колко безпомощен съм без PC-то. Изведнъж се оказва, че няма какво да правя, че съм изолиран изцяло от света. Тогава се сещам да зачета някоя книжка – навик, отдавна забравен след края на студентските ми години... Което е жалко.
Не знам какво бих могъл да направя за себе си, но едно нещо е сигурно – с всеки изминал миг технологията става все по-популярна. Сякаш бе вчера, когато уокменът се появи за първи път и хората ликуваха, че най-накрая ще могат да отнесат любимата си музика навсякъде със себе си. След това се появи CD-плейърът, който няколко го

Десет признака, по които може да познаете, че сте пристрастени към технологиите:

1. Забравяте за потребностите на тялото си.
2. Купувате безсмислени и глупа ви аксесоари.
3. Проверявате пощата си в неделя... в 15:00.
4. Обръщате се към приятелите си с техните никове, а не с истинските им имена.
5. Любимата ви песен започва с "туут".
6. Вместо истински смях, от устата ви излиза "LOL".
7. Вдигате джиесема си, дори когато сте на среща.
8. Променяте :облеклата" на своите джаджи в зависимост от тяхното "настроение".
9. Притежавате BlackBerry, чрез който имате достъп до пощата си, където и да сте.
10. Говорите на неразбираеми и тайни езици.

дини по-късно бе изместен с гръм и трясък от iPod-о подобните джаджи.

Факторът "cool"

е може би най-определящото нещо при зависимостта към технологиите. Всеки иска да се разхожда "готино" по улиците със своя iPod, а когато телефонът му звънне, да извади от джоба си малката кутийка за 1000 лева, натъпкана с опции, 70 процента от които по всяка вероятност са му напълно ненужни. Желанието ни да сме фьешън и в крак с новите технологии обикновено е по-силно от нас и ни оставя с празни джобове през по-голямата част от месеца. Когато излезе нещо "по-готино" обаче, винаги ще намерим начин да се сдобием с него, колкото и скъпо да е то – да си ъпгрейднем компютъра с подобра видеокарта, да си купим още малко RAM или флаш памет, защо не някоя готина клавиатура със светещи копчета, или пък безжична мишка... Компаниите производители знаят това и въобще не се притесняват, тяхната "cool" стока ще остане по рафтовете за дълго време.
Най-големият ни проблем обаче е, че си мислим, че новата технология ще подобри някой аспект на нашия живот, но истината е, че в повечето случаи му вреди. Тя най-често ни отнема от безценното време, което бихме могли да прекараме в приятен разговор на живо, и ни принуждава да общуваме с неодушевени предмети.
Ние искаме да сме част от информационната среда и се чувстваме по-силни с всяка нова джаджа, която сме си купили. Пейджъри или телефони, безжични или жични технологии, списъкът няма край. Винаги сме свързани в глобалната матрица на информационната епоха. Пристрастени сме към нея и сме потопени изцяло в едно море на електронни стимули.

Нуждаем ли се от лечение?

Технологиите са пристрастяване, за което няма лек. Няма пач, хапче или терапевтична група, която да ни помогне. Но като че ли обществото не се нуждае от подобни неща и е напълно щастливо със своите джаджи, стига да си работят както трябва. Те им улесняват живота, удобни са и се усъвършенстват с всеки изминал ден. Компютрите стават по-бързи, по-готини, по-малки и по-надеждни. Чудя се кога ли ще дойде денят, в който ще знам, че когато пусна PC-то си, всичко ще се зареди по мед и масло, няма да се появи някоя неочаквана грешка в Windows, няма да ми гръмне захранването и от най-малкия токов удар, няма да ми се налепят един куп троянци, само защото съм решил да посетя някоя произволно хакната страница в нета. Засега той не изглежда особено близо и единственото нещо, което ми остава да правя, е да го очаквам с огромно нетърпение. А междувременно – всички ние си оставаме пристрастени. И съм напълно убеден, че ще се съгласите с това – понякога е изключително дразнещо.
Моят съвет? Опитайте се да не подчинявате живота си на една игра, колкото и зарибяваща да е тя, като WoW например, а отделяйте време да се виждате и с истински хора. Поне един път в годината отивайте на място, изолирано от цивилизацията, където технологиите все още се намират в далечното бъдеще. Една вила в планината би свършила идеалната работа. Опитайте се да прекарате един ден без мобилния си телефон и ще откриете колко хубаво е поне веднъж да не можеш да бъдеш открит от всевъзможни хора и колко ценно е спокойствието в този случай...

Стоян Спахиев

Radeon HD – DirectX10 серията на ATI/AMD: част2

Видеоускорителите от среден и нисък клас от фамилията Radeon HD2000, подобно на конкурентните им GeForce8 представляват не просто орязани версии на върховия модел, а добавят и нова функционалност. Междувременно някои производители на видеоплатки пуснаха специални модели HD2900XT с 1GB GDDR4 памет от Samsung, работеща на 1000MHz/2000DDR, което предоставя 128GB/s пропускателен капацитет (подобрявайки досегашния рекорд от 106GB/s на GDDR3 HD2900XT). Въпреки удвоения обем на паметта консумацията на енергия се запазва същата, тъй като GDDR4 чиповете са по-ефективни. За съжаление производителността също не се променя съществено и остава близка до GF8800GTS, въпреки че по цена 1GB HD2900XT платките достигат GF8800GTX.

HD2600 (RV630)

В RV630 броят на суперскаларните Stream процесори е намален от 64 на 24, всеки от които има по 5 изчислителни блока и блок за обработка на разклонения (т.е. общо 120 изчислителни блока вместо 320-те в R600). 24 SP-та са разпределени в три SIMD масива по 8. Текстуриращите модули са разпределени в 2 групи по 4 (т.е. общо 8 текстуриращи модула вместо 16-те в R600). RV630 запазва организацията на вътрешната памет на R600, с единствената разлика, че текстурният кеш от второ ниво е намален от 256KB на 128KB. От 4-те групи финализиращите модули на R600 е останала само една с 4 модула. Шината за достъп до паметта също е намалена от нечуваните 512-bit при R600 на 128-bit, която от доста време е характерна за всички решения от среден клас. При RV630 се намалява и вътрешният пръстеновиден интерфейс за обмен на данни до ширина 256-bit (128-bit за четене и 128-bit за запис).
Видеоизходите остават същите като при R600 - два двуканални (dual-link) DVI изхода (до 2560x1600@60Hz) с вградена HDCP поддръжка (за неразкодирани дискове/файлове) и за двата, два VGA 400MHz RAMDAC (до 2048x1536@85Hz) и един HD/TV-Out (до 1920x1080i) – S-Video, композитен (1 RCA куплунг) или компонентен (3 RCA куплунга за HDTV). Запазен е и вграденият аудиоконтролер, който предоставя „пълна HDMI поддръжка" (видео+звук).
За разлика от HD2900XT платките с RV630 нямат Theater200 чип за Video-In/ViVo.
Подобрението в RV630 спрямо R600 представлява добавеният Unified Video Decoder (UVD), чрез който хардуерно се ускорява декомпресията на AVC видео съдържанието. За разлика от VideoProcessor2 (PureVideoHD VP2) декодерът на ATI поддържа не само H.264, но и VC-1. VC-1 не е така натоварващ, както H.264, нито чак толкова популярен, но въпреки това затруднява по-слабите процесори и е част от спецификациите както на HD DVD, така и на Blu-Ray. Освен това UVD предоставя с 2-5% по-добра производителност от VP2 при H.264. Ползата от UVD/VP2 е съществена – при декомпресирането на H.264 съдържание едноядрен P4, работещ на 3.6GHz, се натоварва на 100%, а двуядрен Core2, работещ на 2GHz – на 50%. Видеоускорител с UVD намаля процесорното натоварване съответно на 20% и 15%.
RV630 се произвежда по 65nm технология и е изграден от 390 милиона транзистора, заемащи 155 кв. мм площ. Чипът се предлага в две разновидности – HD2600XT, работещ на 800MHz и HD2600Pro, работещ на 600MHz. Според препоръките на ATI HD2600XT платките трябва да се предлагат с GDDR4 памет, работеща на 1100MHz/2200DDR, предоставяща 35GB/s пропускателен капацитет. Поради високата цена обаче почти всички производители предлагат и платки с GDDR3 памет, работеща на 700MHz/1400DDR (22GB/s).
HD2600Pro използва GDDR3 памет, работеща на 800MHz/1600DDR (26GB/s). Благодарение на 65nm технологията консумацията на HD2600XT е само 45W, охладителят не заема пространството над съседния PCI/e слот и няма нужда от куплунзи за допълнително захранване. HD2600 запазва двата CrossFire конектора за верижно свързване на две или повече видеоплатки като такива имат всички XT модели и дори някои HD2600Pro (останалите Pro модели поддържат CrossFire чрез комуникация през PCIe x16 интерфейса). Някои производители предлагат Radeon HD2600XT/Pro и в AGP платки (чрез PCIe-AGP преобразователен чип ATI Rialto) – единственият шанс за притежателите на AGP дъна да използват DirectX10 и хардуерна H.264/VC-1 декомпресия, тъй като засега няма обявени AGP GF8 модели.
3D Производителността на HD2600XT е по-малка от тази на GF8600GT, а тази на HD2600Pro е по-голяма от GF8500GT. И в двата случая платките с Radeon чип са по-евтини, което като цяло означава, че ATI запазва конкурентоспособността си в настоящия среден клас – Radeon притежава по-добър блок за декомпресия на High-Definition съдържание, вградена HDCP поддръжка, пълна HDMI поддръжка, по-ниска цена и незадоволителна DX10 3D производителност. Макар и по-бързи GF8600GT/S също не са достатъчни за сериозна игра, така че всъщност предимството им остава неприложимо.
За конкурент на GF8600GTS като цена и производителност е предвидена двуплатковата CrossFire HD2600XT конфигурация – също както CrossFire HD2900XT се позиционират срещу GF8800Ultra. Някои производители смятат да пуснат на пазара двучипови HD2600XT платки с GPU-та, работещи на стандартните 800MHz и по 256MB или 512MB памет на чип (т.е. общо 512MB/1GB видеопамет). Някои от двучиповите модели ще бъдат с по четири DVI (поддържащи HDCP и HDMI преходници) изхода и два CF конектора за верижно свързване на още платки (другите два CF интерфейса се използват за комуникация между чиповете на самата платка). Очаква се двучиповите HD2600XT платки да работят на всяко дъно с PCIe x16 слот, независимо дали поддържа CrossFire или не, тъй като те ще имат допълнителен PCIe разпределител. Също така, ако единият чип спре да работи поради някаква причина (прегряване или друг дефект), вторият би трябвало да поеме цялата обработка автоматично.

HD2400 (RV610)

В RV610 броят на суперскаларните Stream процесори е намален до 8, всеки от които има по 5 изчислителни блока и блок за обработка на разклонения (т.е. общо 40 изчислителни блока). 8 SP-та са разпределени в два SIMD масива по 4. Текстуриращите модули са намалени до 1 група от 4. При RV610 се променя организацията на вътрешната памет като остава един общ блок, използван за Vertex Cache и Texture Cache. Броят на финализиращите модули останала 4. Шината за достъп до паметта също е намалена на 64-bit.

RV610 притежава UVD модул също като RV630, а единият от DVI изходите му е намален до едноканален. По този начин видеоизходите стават един двуканален (dual-link) DVI (до 2560x1600@60Hz), един едноканален DVI (до 1920x1200@60Hz) с вградена HDCP поддръжка и за двата, два VGA 400MHz RAMDAC и един HD/TV-Out (до 1920x1080i). Запазен е и вграденият аудиоконтролер, който предоставя „пълна HDMI поддръжка".

RV610 се произвежда по 65nm технология и е изграден от 180 милиона транзистора, заемащи 70 кв. мм площ (GF8500/8400 се произвеждат по по-груба 80nm технология и са изградени от 210 милиона транзистора, заемащи 132 кв. мм площ). Чипът е в две разновидности – HD2400 XT, работещ на 700MHz и HD 2400Pro, работещ на 525MHz. HD2400XT платките се предлагат с памет на 800 MHz/1600 DDR (13GB/s). Поддържа се HyperMemory технологията, чрез която допълнително се заема и част от системната памет на компютъра. По този начин използваемият обем видео памет може да се увеличи до 1GB, а пропускателният капацитет – с 8GB/s (т.е. максимумът за PCIe x16 интерфейса). HD2400Pro използва памет, работеща на 400MHz/800DDR (6.4GB/s) и също поддържа HyperMemory. Препоръчителните типове памет са GDDR3 и GDDR2, но както при GF8500/8400 някои производители на видеоплатки с цел поевтиняване използват вместо това обикновени DDR-II/800 чипове за системна памет. Консумацията на HD2400XT е само 25W (най-ниската стойност измежду DX10 ускорителите – GF8500 консумира около 40W, а GF8400GS – 38W), охладителят не заема пространството над съседния PCI/e слот и няма нужда от куплунзи за допълнително захранване (също както GF8500/8400). При някои модели HD2400XT се запазват двата CrossFire конектора за верижно свързване на две или повече видеоплатки, но при HD2400Pro те са изключителна рядкост. Останалите XT и Pro модели поддържат CrossFire чрез комуникация през PCIe x16 интерфейса. По отношение на многоплатковата работа HD2400 отново е по-добре екипиран в сравнение с GF8 – GF8500GT има само по един SLI конектор (или въобще няма), а GF8400GS официално не поддържа SLI (дори през PCIe x16 интерфейса) като това може и да се промени в бъдещите версии на драйверите. HD2400Pro се предлагат и в AGP платки (отново чрез ATI Rialto чип).

3D производителността на HD2400XT е близка до тази на GF8400GS въпреки по-високата му цена. HD2400Pro е и по-бавен и по-евтин от GF8400GS. Това съревнование обаче е несъществено, тъй като никоя от тези платки не е подходяща за съвременните игри.

Въпреки това рекордно малката консумация на енергия, поддръжката на HDCP и пълен HDMI, заедно с наличието на UVD модул, ще направят безвентилаторните платки с HD2400Pro изключително популярни за компютри част от домашен развлекателен център (HTPC).

Безшумен компютър, предназначен за домашен развлекателен център – Home Theater PC с Windows XP MediaCenter 2005

Конфигурация на месеца

ПАМЕТ

PC2-6400 (DDR-II/800)
цена: 300 лв
4 GB стандартна памет.

ПРОЦЕСОР

AMD ATHLONX2 BE-2350
цена: 170 лв
Двуядрен, 2.1 GHz, 1 MB (2x512 KB) кеш памет от второ ниво, 1000 Mhz/2000 DDR HyperTransport интерфейс, Cool'n'Quiet (когато не е натоварен, намалява тактовата честота на процесора и паметта, както и захранващото напрежение на процесора), топлоотдаване под 45 W.

ЧИПСЕТ И ДЪНО

GIGABYTE GA-M59SLI-S5
цена: 260 лв
nForce590 SLI чипсет (SPP+MCP), безвентилаторно охлаждане, 2 бр. PCIe x16, 1 бр. PCIe x16, 2 бр. PCIe x1, 2 бр. PCI слота, 1 канал UATA/133, 6 SATA/300 порта (RAID), допълнителен чип с 2 SATA/300 (RAID), 2 бр. Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, Realtek ALC888DD High-Definition Audio (до 7+1). Поддържа DTS NEO PC – просвирване на масовите звуци през всичките 7 колонки.

ВИДЕОУСКОРИТЕЛ

GIGABYTE GV-NX73G 128D-RH
цена: 85 лв
PCIe x16, Geforce 7300GS 550 MHz; 128 MB памет 350 Mhz/700 DDR; безвентилаторно охлаждане; VGA, DVI, HDTV и S-Video изходи за свързване с телевизора. Чрез RivaTuner честотите могат да се намалят на 275 MHz GPU, 200 Mhz/400 DDR памет – с цел по-малко топлоотдаване.

ЗАХРАНВАНЕ

FORTRON ZEN 300W
цена: 170 лв
Безвентилаторно, със стандартни размери, достатъчна мощност за предвидения хардуер, 20+4pin ATX, 4pin ATX12V, накрайници: 2 бр. SATA, 4 бр. Molex, 1 бр. за флопи.

КУТИЯ

DELUX DESKTOP
цена: 45 лв
Максимално ниска - не изисква "low profile" платки с намалена височина; побира ATX дънни платки, изведени отпред. 2 бр. USB порта и куплунзи за слушалки и микрофон (не са HDAudio съвместими); гнезда: 2 бр. 5.25" вътрешни (стандартните с „половин височина"), 1 бр. 5.25" външно гнездо с капаче за оптично устройство, 1 бр. 3.5" външно.

ЗАПИСВАЧКА

NEC AD-7173S
цена: 55 лв
Подходяща форма и разположение на бутона за отваряне – пасва с капачето на кутията; черна; SerialATA/150 интерфейс; 2 MB буфер; скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове.

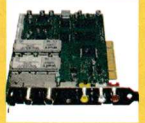
КОЛОНКИ

CREATIVE INSPIRE T7900
цена: 200 лв
7+1 колонки (басова; средна; леви предна, странична и задна; десни предна, странична и задна), 92W обща мощност, жично свързано дистанционно с изход за слушалки и Line-In вход (за MP3 плейър и т.н.)

ФЛОПИ

MITSUMI FA404M
цена: 45 лв
Флопидисково устройство (3,5" 1.44MB) комбинирано с устройство за запис/четене на флаш карти с USB2.0 интерфейс, поддържащо CompactFlash, SecureDigital, MultiMediaCard, MemoryStick PRO и SmartMedia, черно.

ТУНЕР



HAUPPAUGE WINTV-PVR-MCE500
цена: 255 лв
Два тунера за PAL/SECAM сигнал (едновременно записване на два различни канала или гледане на един канал и записване на друг) със стерео звук и телетекст, един FM радио тунер, хардуерна MPEG2 компресия, поддръжка за WinXP MCE.

ОХЛАДИТЕЛ НА ПРОЦЕСОРА

SCYTHE KATANA CU
цена: 65 лв
Един от най-големите радиатори, побиращи се в кутията, изцяло меден, 2 термопомпи (медни тръби с голяма топлопроводимост), 92mm вентилатор с регулатор – може да охлади процесора и при премахнат вентилатор.

ДИСТАНЦИОННО

MICROSOFT MCE REMOTE
цена: 45 лв
Инфрачервено дистанционно управление, предвидено специално за WindowsXP Media Center, подсветка на някои бутони, USB приемник

КЛАВИАТУРА

MICROSOFT MCE KEYBOARD
цена: 115 лв
Безжична инфрачервена клавиатура, предвидена специално за WindowsXP Media Center, подсветка на някои бутони, използва приемника на дистанционното, trackpoint емулация на мишка и ляв/десен бутони.

ПЪРВИ "ТВЪРД ДИСК"

TRANSCEND TS8GCF266 + ADDONICS CF ADAPTER
цена: 300 лв
8GB CompactFlash карта, 266x скорост (40MB/s), поддържа UDMA и "fixed disk" режими. Addonics CF-to-SATA (или IDE) адаптор заедно със задна планка и 3.5" гнездо (чрез допълнителни релси се поставя в 5.25"). След инсталация се активира Enchanced Write Filter, за да не се изхабяват циклите четене/запис на Flash паметта.

ВТОРИ "ТВЪРД ДИСК"

GIGABYTE GC-RAMDISK
цена: 600 лв
v.1.3 + 4x1GB PC3200 (DDR400), i.RAM устройството с 4 слота за DDR памет,свързва се чрез SATA/150 като твърд диск. При изключен компютър (но с включен захранващ кабел) данните се запазват чрез захранване от PCI слота, а допълнително има и батерия, ги поддържа до 16 ч. без захранване. Скорост – около 120 MB/s.

МРЕЖОВ ДИСК

D-LINK DSM-G600 + HITACHI T7K500
цена: 665 лв
Кутия за твърд диск, поддържаща Gigabit Ethernet (1Gbps) и Wireless LAN 802.11b/g (54Mbps), за поставяне надалеч, за да не се чува, поддържа UltraATA интерфейс; твърд диск 500GB, UATA/133, 8MB кеш, 7200rpm – за съхранение на музикални, видео и други файлове, за записване на телевизионни програми.

ATV MUDRACER

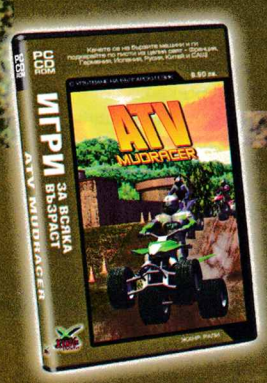
С УПЪТВАНЕ НА БЪЛГАРСКИ ЦЕНА 9.90 ЛВ.

Качете се на едни от най-бързите 4x4 машини и ги подкарайте по писти из целия свят – Франция, Германия, Испания, Русия, Китай, САЩ, Бразилия и Великобритания! Готови ли сте да потънете в прах и кал в Световното първенство за състезания с бъгита?

След множество години, прекарани в усърдни тренировки, най-накрая успяхте да влезете в челната десетка на най-добрите състезатели на тези бързи и мощни машини. Сега обаче ви предстои да покорите най-високия връх – последните осем най-трудни писти, на които някога сте стъпвали. Затова запретнете ръкави и направете всичко възможно, за да спечелете колкото се може повече точки в тях. Това е единственият шанс да станете световен шампион за първи път! Не го пропускайте, защото наградите са повече от примамливи. Победителят ще прибере в джоба си един милион долара в кеш и ще си отиде у дома с две оскъдно облечени мацки и една двадесет и четири каратова четириколка.

Основни характеристики:

- Динамично състезание от авторите на Shanghai Street Racer, което ще ангажира вниманието на всички любители на високите скорости с часове
- Пет различни по вид и възможности четириколки, с които ще се борите за голямата титла
- Разнообразни писти с красиви пейзажи, разположени в осем държави - Франция, Германия, Испания, Русия, Китай, САЩ, Бразилия и Англия
- Съвременна триизмерна визия, която ще ви потопи максимално в атмосферата на тези кални състезания
- Динамичен саундтрак, който ще ви съпровожда на всеки завой
- Интуитивно управление - ще се научите да управлявате тези страшни машини за броени минути
- Възможност да тренирате в режимите single-race и time attack, преди да се впуснете в същинското състезание - дори и най-добрите състезатели се нуждаят от практика
- Опция за мултиплейър игра в LAN - премерете сили със своите приятели, покажете им кой е по-добрият състезател
- Всичко това в комплект с ръководство на български език



ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

Издател:
Xing Interactive

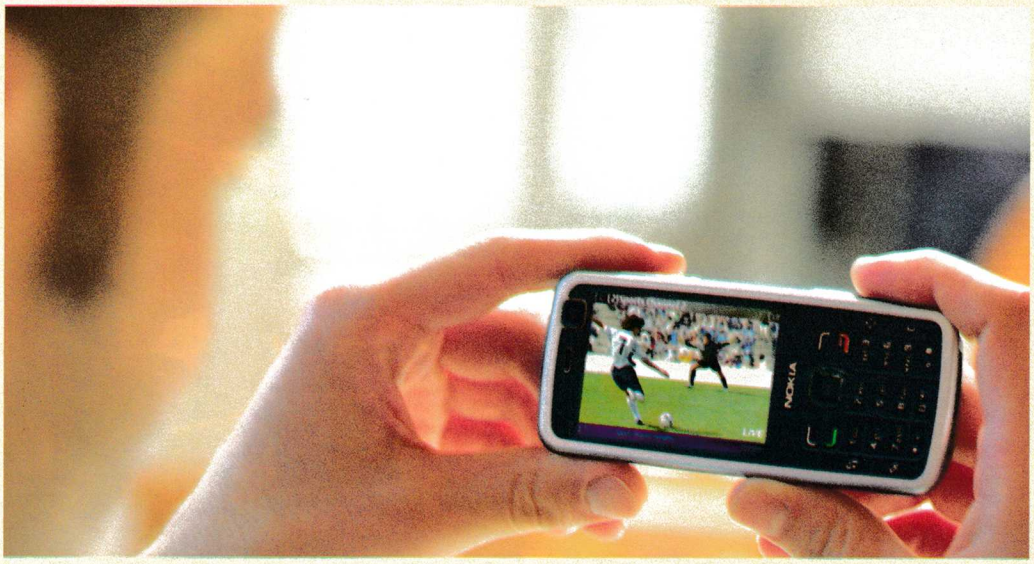
Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg.

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

Димитър Кунов

В дебрите на мобилния интернет (2 част)

Скоростта на предаване на данни на GPRS стандарта зависи от много фактори, но обикновено е подобна на скоростта, с която допреди няколко години сърфирахме из нета. Става въпрос за така „любимата" ни модемно-телефонна вакханалия, която при добър късмет връзваше 30-40 kbit/s (4-5 килобайта в секунда). Това обаче си е доста добре като за „телефонен интернет", особено като се има предвид максималната скорост, която телефон без GPRS поддръжка може да достигне е 9.6 kbit/s. Всъщност скоростта на предаване на данни при GPRS, зависи много от силата на сигнала, тоест от отдалечеността ви от най-близкия предавател (клетка) на вашия мобилен оператор. GPRS технологията обаче скоро се оказала недостатъчна в свят на толкова бързо развиващи се технологии, та умните глави трябвало отново да седнат, и да помислят. Мислили, мислили и измислили:



EDGE

EDGE (Enhanced Data Rates for GSM Evolution), известна като 2.75G технология, е надстройка на съществуващите GPRS мрежи, която подобрява скоростите на трансфер до 236.8Kbit/s. Тя е нещо като шимпанзето на мобилните технологии, свързващото звено (от гледна точка на скорост на предаване на данни) между мрежите от второ и трето поколение. А те (3G мрежите), вече са достъпни дори и у нас.

Нова генерация

„Само" 5 години, след като най-големият японски мобилен оператор NTT DoCoMo изгради 3G мрежа и започна продажбата на първите телефони от 3-то поколение, технологичното слънце изгря и на нашата улица. Технологията, която ще наследи GSM (Global System for Mobile communications) и благодарение на която можем да се насладим на възможностите на третата генерация мобилни мрежи, е UMTS (Universal Mobile Telecommunications System). Скоростите на трансфер на UMTS са до 384 kbp/s, но не това е най-важното. По-важното е, че благодарение на тази технология вече можем да се радваме на чисто нови услуги от рода на видеоконферентна връзка, телевизия в реално време, онлайн гейминг, както и на съществуващи такива като MMS и WAP (но с доста по-добра скорост).
И както се казваше в рекламата: Но това не е всичко! Поръчайте сега и ще получите HSDPA (High Speed Downlink Packet Access) – технология, част от UMTS стандарта след петата му версия, която позволява увеличение на скоростите съответно на 1.8 Mbit /s, 3.6 Mbit/s, 7.2 Mbit/s и14.4 Mbit/s, като това е само към настоящия момент! В бъдеще се предвижда достигане на скорости от 42 Mbit/s!

Защо тъгува господин Стаматов

Още един любопитен факт – ползването на тези „свръхмодерни" технологии, не е привилегия само на хората с хубави и скъпи телефони. Хората с хубави и скъпи лаптопи също могат да се порадват на удобствата на 3G. В случая обаче не става въпрос за мултимедия, а за възможността за интернет свързаност навсякъде, където има покритие на GSM мрежата. Това става, посредством USB или PCMCIA устройство, което се закупува от мобилния оператор. В момента у нас мобилните оператори, които предлагат въпросните устройства, ви обещават скорости до 3.6 Mbit /s, навсякъде, където има HSDPA покритие, а това ще рече в центровете на София, Пловдив, Варна и Бургас... Устройствата поддържат и GPRS, така че ако няма 3G покритие, връзката се осъществява чрез по-бавния стандарт. Ето защо имайте предвид – ако сте в планината и искате да поцъкате EVE Online (или да си свалите презентацията, в случай че се казвате Стаматов), това определено ще стане, но не и през обещаните 3.6 Mbit/s, а през по-скромните „модемни", скорости на GPRS. А когато се намирате в някой от големите градове, искрено ви съветвам да намерите някое уютно кафе с Wi-Fi хотспот (безжичен интернет). Към настоящия момент е доста по-евтино от 3G услугите.
И за край нека обобщим от какво се нуждаем при избора на мобилен телефон. Разбира се, поддържаните стандарти зависят пряко не само от годината на производство на апарата, но и от цената. Задължително според мен обаче, един средно добър телефон с възможности за мобилен интернет, към момента трябва да поддържа най-малко WAP 2.0 и GPRS. Виж EDGE, HSDPA и WiFi, са си "екстри" както и да ги погледнеш. Може да се замислите направо и за 3G телефон, тъй като вече има такива на по-достъпни цени.
С един такъв телефон никога няма да скучаете. Дори и да ви е писнало да интернетствате, можете просто да си пуснете телевизия.

Asus F3SV

Важаща в цял свят тенденция е все по-нарастващото потребление на мобилни компютри за сметка на настолните PC-та. Това не е и никак случайно - в последните години лаптопите се развиха доста и се изравниха с десктоп машините по производителност, а увеличеният живот на батерията, постоянно намаляващото тегло и вече не чак толкова фрапиращите разлики в цените биха светнали лампичката за всеки избиращ бъдещата си работна станция, дори да не смята да я изнася често от вкъщи или офиса. Онеправдани в цялата ситуация остават само фенове на компютърните игри. Да се занимаваш с качествен гейминг на мобилен компютър все още си остава сложно и никак не евтино начинание. Маниаците обаче не бива да губят надежда, защото все пак се намират и машини като Asus F3SV. Този SantaRosa лаптоп е мощен във всяко едно отношение: двуядрен процесор Intel T7500 с тактова честота на ядрата 2.2GHz, 2GB DDR2 667MHZ оперативна памет, мобилна версия на една от най-мощните видеокарти на nVidia на пазара в момента - GeForce 8600M с 256MB собствена памет и хардуерна поддръжка на DirectX10. Не е чудно, че игрите вървят както трябва, дори под стандартния за модела Windows Vista, а и доста място е предвидено за тях на 200GB-овия SATA диск. Азиатският производител, типично за представителите от региона, се е престарал в добавките, превръщайки ноутбука в своеобразен мултимедиен център. Освен вградена в рамката на дисплея 1.3MP-ова камера и дистанционно управление, тази специфична модификация разполага и с комбиниран външен тунер за цифрова телевизия (DVB-T) и радио приемник. Над клавиатурата има ред с бързи бутони, с първия от които потребителят прескача директно в режим Windows Media Center, а с някои от останалите се превключва между няколкото запаметени варианти на гамата и осветеността на дисплея или сценарии за управление на захранването. Сред екстрите в комплекта са специална чанта и мишка. Възможностите на устройството за свързване и работа с външни носители също не са за подценяване, като вземем предвид поддръжката на Wi-Fi (включително предварителната версия на 802.11n) и Bluetooth, както и вградените четец за карти и DVD писачка с LightScribe. Единственото място, където ASUS са се изложили, е 15,4'' дисплей, който е с разочароващата за съвременния геймър резолюция от 1280x800точки. Многото мускули не се отразяват никак добре и на батерията, която дори в "power save" режим държи около 2 часа.

Asus F3SV се продава за около 3200 лв.

Със съдействието на Most Computers

LOGITECH MX AIR

MX Air е попадение в десетката за всеки, ползващ компютъра си като мултимедийна станция, т.е. огромна част от потребителите, особено домашните. Творението на Logitech по принцип е класифицирано в категория "мишки", но всъщност е комбинация от безжична компютърна периферия и дистанционно управление. С по-нестандартен външен вид, който в никакъв случай не я прави неудобна при работа, джаджата съчетава в себе си познати от последните модели на този производител функции, като например възможността за бързо скролиране из дълги документи, както и нетипични бутони, като тези за пускане и спиране на парчетата в медиа плейъра или пък за изключване на звука. Точно последните обаче влизат в употреба, когато решим просто да послушаме музика или да погледаме на телевизора някой филм или снимките от партито миналата седмица. Работейки на честота 2.4 GHz, мишката има обхват от около 9 метра в едно помещение. На шест от бутоните могат да се задават специални функции, сред които са поне тридесетина от най-използваните команди, като "copy", "paste", "next", "undo", "maximize" и т.н. За да стане пълноценно дистанционно обаче, е измислено и нещо друго: вграден сензор за движение. С негова помощ, дори да не сложим MX Air на някаква повърхност, и определената смяна на позицията на устройството в пространството се тълкува като заповед към софтуера. Например натискайки копчето за звука в комбинация със странично движение на китката във въздуха, резултира в промяна на силата на аудиото. Специално екранно меню пък включва стандартните мултимедийни бутони за всяко приложение. Като прибавим към всичко това и съвместимостта с най-популярните програми за музика, филми и сърфиране (Media Player, Winamp, RealPlayer, WinDVD, ACDSee, Photoshop Album, Windows Picture Viewer, Internet Explorer, Firefox, Opera...) получаваме сериозен претендент за званието "универсален" контролер за компютъра. Що се отнася до захранването, за няколкото дни, в които я тествахме, Li-Ion батерията така и не се изтощи, така че не може да се прецени колко време ще изкарва реално, но то изглежда няма да е никак малко. При това зареждането е решено в стил - чрез специална поставка, в която потребителят просто може да сложи MX Air, когато изключи машината.

Logitech MX Air се продава за около 300 лева

Със съдействието на Logitech България

SAMSUNG VP-X300L

Samsung VP-X300L е поредният представител на специфичната плеада от устройства, приписващи си определението "спортни", но този път с наличието на определено свежа идея. Джобната камера, която е с размерите на цифрово фото от най-малките, е окомплектована с допълнителен широкоъгълен обектив, свързващ се с апарата-майка с помощта на кабел. Последният има достатъчна дължина, за да се захване посредством включения ремък и поставка към различни части на тялото... я ръка, я крак, я глава... кой каквото си има, а пък лещата му може да се върти ръчно с по 90 градуса в двете посоки, така че да се нагласи в най-подходящия ъгъл. Доста удобно, ако решиш да си направиш уникално first-person видео с байка или спускайки се със сноуборда по някой склон, прибирайки на безопасно място в чантата или раницата самата камера. Стереотипът на класа пък е спазен с гумирания корпус, устойчив на влага (т.е. на лек дъжд, не приводняване!). За да се оберат неизбежните резки разтърсвания при движение пък абсолютно не изненадващо се намира електронен стабилизатор на изображението. Дори да реши да не снима, притежателят на VP-X300L би могъл да я ползва като mp3 плейър или диктофон. Вкъщи тя работи и в режим на уебкамера, директно през USB. За носител са избрани SD/MMC карти. От своя страна, като цифров видеорекордер, устройството не блести с особени новости. В положителен план можем да отбележим записа в MPEG4 ASP формат (720x567т. при 25k/сек), 10x оптично приближение, няколко режима на снимане, ефекти. Автофокусът и въртящият се на 180 градуса двуинчов дисплей с автоматично обръщане на картината са нужно удобство, като се имат предвид сложните ситуации, в които се предполага, че ще ползвате самия модел. А възможността за ръчно фокусиране най-вероятно ще се влезе в употреба при определени атмосферни условия или при опити за по-пинизчийско видео. На обратния полюс са липсата на нощен режим, допълнителна светлина и възможност за заснемане на единични кадри от камерата. Изглежда, според Samsung, пещерняците трябва да се изключат от класа "екстремни спортове".

Samsung VP-X300L се продава за около 649 лв.

Със съдействието на K&K Electronics

POINT OF VIEW GAMER BUNDLE

Популярната най-вече с производството на nVidia-базирани видеокарти компания Point of view очевидно обича продуктите в комплект. Според сайта им в момента са актуални поне четири такива, да не споменаваме неизчерпаните количества от по-старите. Изглежда стратегията носи успех при графичните карти, щом са решили да я повторят и по отношение на гейм-мърската периферия.
В центъра на "Gamer Bundle"-а, до който се докопахме, се мъдри лазерната мишка A1600. Тя не поставя нови стандарти на пазара, що се отнася до аксесоари за игра, но пък влиза в класа с поддържана резолюция от 1600dpi. Достатъчно, за да усетиш разликата при бърз екшън в някой шутър, без да се охарчваш многомного.
Особено в комбинация със скорост на опресняване от 6600 кадъра в секунда. Устройството приляга в ръката и има пет бутона, включително такъв за бързо превключване на разделителната способност между 800 и 1600 точки, разположен там, където би трябвало да е палецът. Производителят твърди, че е тествал A1600 на почти всякаква повърхност. За застраховка обаче, в комплекта получавате специалния им пад, който бил произведен от специални материали, така че да изравнява натиска и намалява сцеплението, подпомагайки прецизността. Той е с приблизителен размер на лист формат A3, че 3D-то понякога идва широко и високо. Накрая, за да тествате как работи системата, е включена и пълна версия на "Brothers in Arms:Road to Hill 30". Е, не е най-актуалното, но пък е аванта, при това легална.

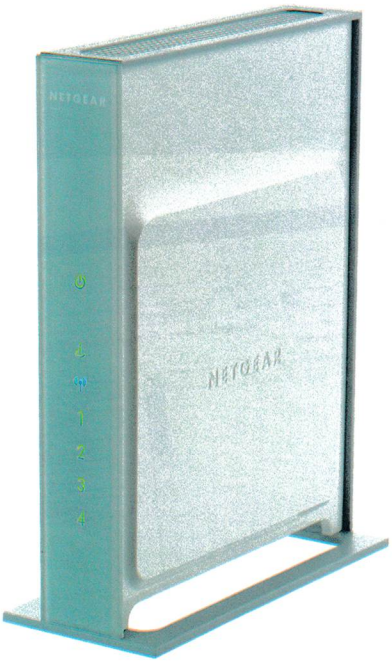
Point of view Gamer Bundle се продава за около 32 лв.

Със съдействието на Solytrade

NETGEAR WNR854T

Всички знаят, че идващото поколение в Wi-Fi-то е спецификацията 802.11n. На теория съвместимите с този стандарт устройства би трябвало да обменят в пъти по-бързо данни помежду си и да поддържат връзката стабилна в по-голям обхват. Пред очерталящото се светло бъдеще производителите се показаха крайно нетърпеливи и повечето взеха, че пуснаха първите безжични джаджи по новата технология поне година преди тя да бъде одобрена от съответния орган като официален стандарт. Всъщност рутерите, които се намират по българските магазини от няколко месеца и са гръмко рекламирани с табели "Wireless-N", реално поддържат нещо като бета-версия на стандарта, наричана още draft 802.11n.
Въпросът е дали тя става, а отговорът - да, поне що се отнася до маршрутизатора WNR854T на Netgear. Рекламиран като едно от най-бързите устройства за безжичен обмен на пазара в момента, в техническите му данни срещу поддържана скорост е отбелязано 300Mbps. Пише също 15x по-бърз от 802.11g и с 10 пъти по-широк обхват. Разбира се, ние сме свикнали да не вярваме на реклами, а и реалните стойности се оказаха други, но е факт, че подобрението се усеща. Нашият тест показа, че на разстояние 10 метра, през три стени и един етаж в типичен за София панелен блок връзката все още я има, както и ако излезем от сградата и се отдалечим на около 40 метра от страната на стаята, където е рутерът.
Във втория случай и с добро ниво на обхват, равняващо се на 3 от 5 възможни чертички. Тоест, би трябвало да може да служи за гейминг със съседите, без да се опъват кабели през блоковете. За целта мрежата се подсигурява с филтриране на MAC адресите, а моделът си има собствена защитна стена, поддържа различни нива на криптиране и предлага защита срещу хакерски атаки, за да не ви скапят удоволствието, когато не трябва. А ако пак не ви достига скорост, има и гигабитов LAN с няколко порта.
Netgear WNR854T се продава за около 310 лв.

Със съдействието на Solytron



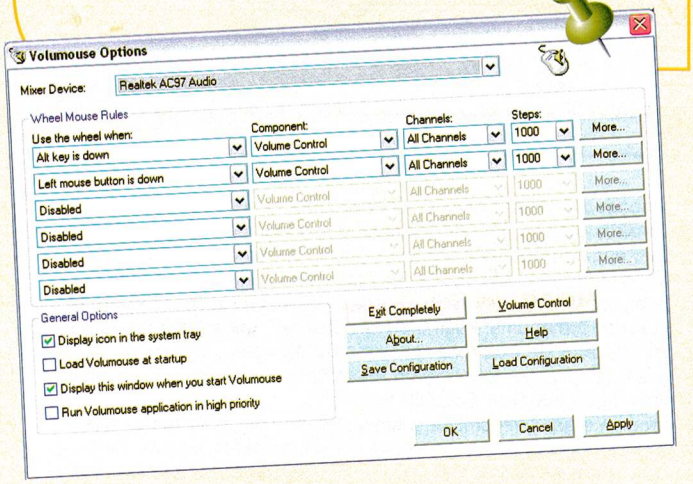
Пеню Дачев

Best Free Soft 10/2007

Volumouse

Version: 1.51
Size: 44.30KB
Site: http://www.nirsoft.net/utils/volumouse.html
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista

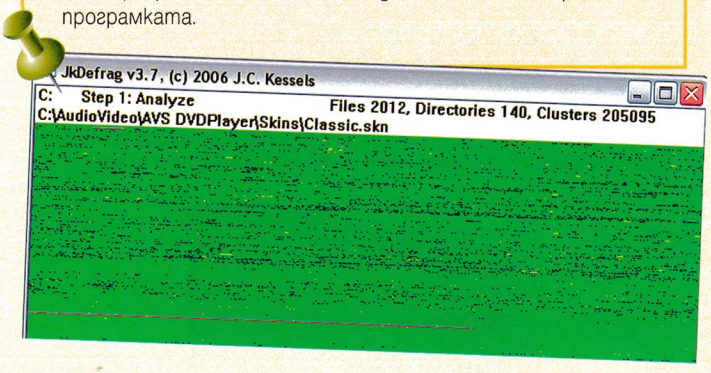
Ако нямате вратка за усилване на слушалките или ползвате колонки, за да слушате музика на компютъра, за да намалите/усилите звука са необходими няколко движения и клика. Ако качите Volumouse, всичко си идва на място - настройвате в каква комбинация и въртене на колелцето на мишката да се коригира силата на звука (Alt+вратката, например) и готово!



kDefrag

Version: 3.17
Size: 384KB
Site: http://www.kessels.com/JkDefrag/
OS: Win 2000/XP/2003/Vista

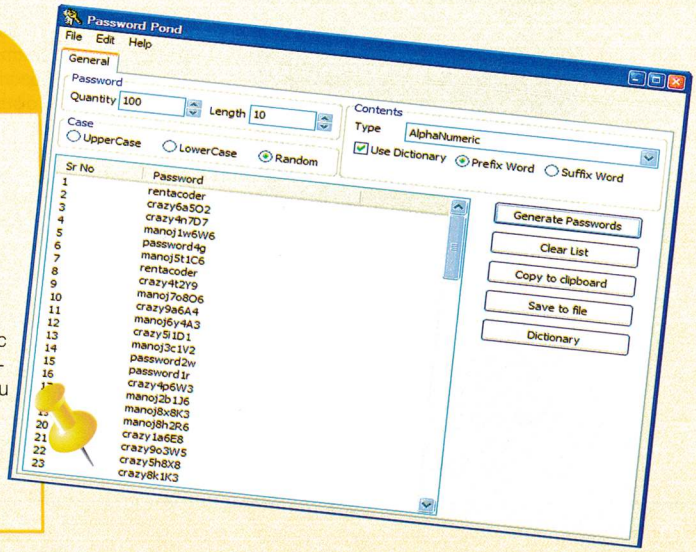
Вграденото дефрагментиране на дисковете в Windows (дори и Vista) не е на необходимото ниво. Платени алтернативи колкото искате, но разбира се има и безплатни леки и добре работещи. Една такава е kDefrag. Интересно, че е разработвана на базата на оригиналното API на Microsoft, но от него е изстискан максимумът. Като резултат, се получава лека, малка и много добре работеща програма. Освен с HDD тя работи и с USB стикове и дори дискети, ако някой още си пази такива. На DVD-то е версията за Windows 2000/2003/XP/Vista, а на сайта има и за техните 64-битови версии. Ако се чувствате програмист, оттам може да изтеглите и сорса на програмката.



Password Pond

Version: 1.0
Size: 747KB
Site: http://www.craveworldwide.com/
OS: Win 98/ME/2000/XP/2003/Vista

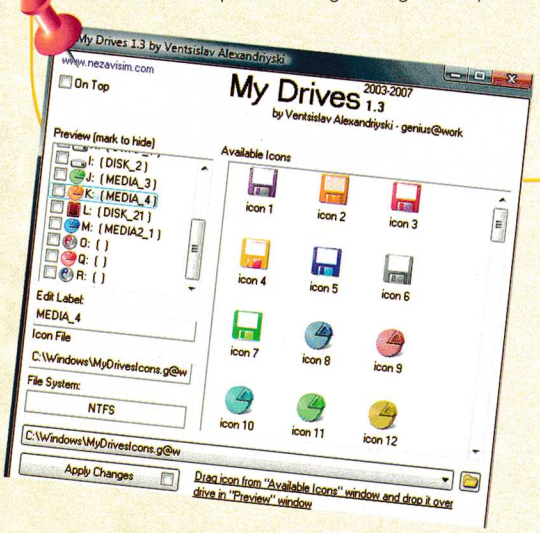
Измислянето на пароли, особено ако се работи с клиенти, имате поверителна информация или просто сте параноичен, е доста засукана работа. Този софт предлага алгоритми за генериране на пароли с такива опции, че само като ги видите и разбирате, че работата е сериозна. Те се генерират на база какво да се включи в тях - главни и/или малки букви, цифри, специални знаци (*&%@) както и комбинации от тях. Ако имате проблеми със запомнянето на готовите пароли, качете и KeePass Password Safe от http://keepass.sourceforge.net, например. :)



My Drives

Version: 1.3
Size: 1.01MB
Site: http://www.nezavisim.com/
OS: Win 2K/XP/2003/Vista

Тази българска програма прилага разнообразни икони на дисковете (ако ползвате Internet Explorer) и работи по възможно най-лесния начин. Инсталирате я. Стартирате я. Драгвате иконата върху диска и натискате бутона Apply. По същия начин начин сменяте и иконите на директории. Като екстра може да се брои добавеното хистори за последните десет промени.



The Mercora IM Radio

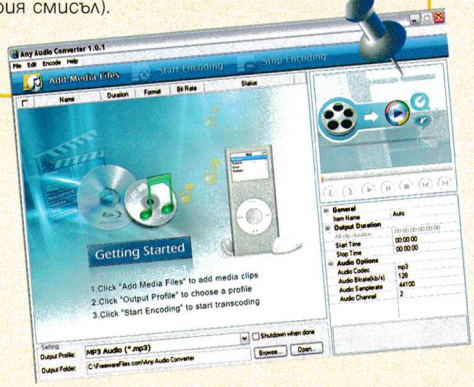
Version: 5.5.0.192
Size: 2.18MB
Site: http://www.mercora.com/
OS: Win 2000/XP/2003

Това е графичният интерфейс към сайта social.fm - едно от най-големите онлайн радиа. Но това е друга тема. Сега става дума за The Mercora IM Radio. След като го инсталирате и се регистрирате (по желание и безплатно), започвате да слушате каквато музика поискате и обичате. Mercora проявява и нещо като изкуствен интелект - ако пуснете Alliance Ethnik, програмата предлага следващия трак да е MC Solaar или иначе казано - намира най-близкия музикант/група по стил. И всичко е легално и истинско.

Any Audio Converter

Version: 1.0.1
Size: 13.14MB
Site: http://www.any-audio-converter.com/
OS: Win 2000/XP/2003/Vista

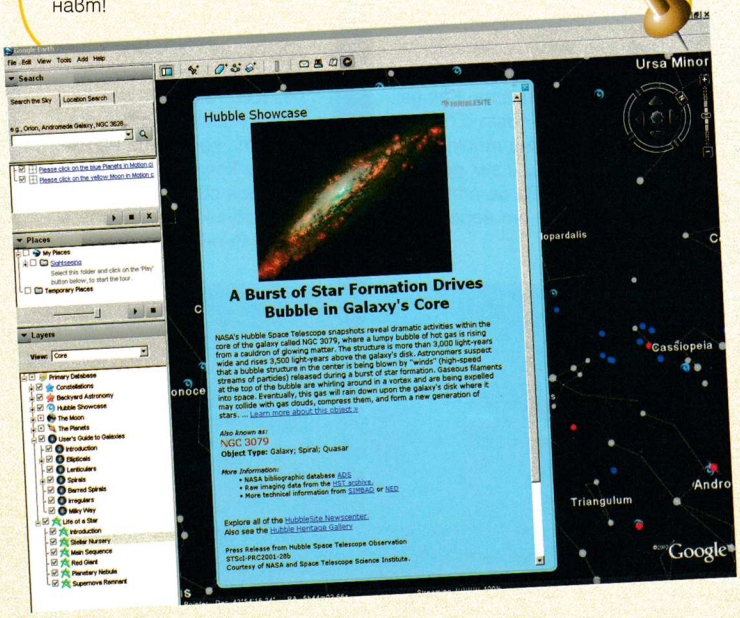
Този софт е правен с идеята да се изважда музика от видео файлове, но работи перфектно и като конвертор на измъкнатите или вече налични музикални файлове. Работи с WMV, MP4, WAV, WMA, OGG, AAC, MP3, M4A, MP2 и може да обръща от всеки от тези формати в друг. Като екстрактор на аудио от видео се поддържат дърпане на аудио от AVI, MPEG, MP4, WMV, ASF и записването му в гореспоменатите формати. Работи много бързо и се поддържат многопоточно и бач конвертиране. Интерфейсът е лесен и прост (в добрия смисъл).



Google Earth

Version: 4.2
Size: 12.79MB
Site: earth.google.com
OS: Win 2K/XP/2003/Vista

За Google Earth няма какво да се каже - на всеки втори компютър я има и се ползва. Просто във версия 4.2 се появи и звездна карта, разработвана съвместно с NASA! Сега вече освен, че може да направите трип до Grand Canyon в Colorado, може да литнете и до планетата Марс! Няма да ви убеждавам колко е готино да гледате звезди, съзвездия, галактики и планети без да сте космонавт!



Flak Warrior

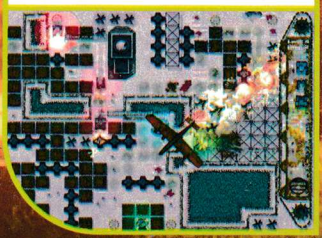
Луд триизмерен екшън от Германия, в който ще трябва да отблъснете постоянно напиращите атаки от небето с помощта на вашето огромно артилерийско оръдие. Яко клане, добра графика и отпускащ геймплей, но необичайно високи системни изисквания.

IO The Remake

Обичате ли истинските предизвикателства? Играе ли ви се на здрав космически шутър? Тогава IO The Remake е играта за вас. Макар и да не предлага нищо ново на хоризонта, тя е достатъчно трудна, че да зариби и най-големите ветерани в жанра.

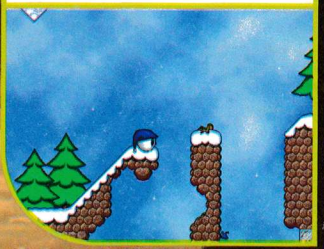
Tanks Territory

Един танк ще властва над всички! Защитете военната си база на всяка цена от вражеските войски. Това не е просто-поредният-екшън, който ще ви отегчи след пет минути игра. Tanks Territory е нещо съвършено различно. Добре дошли на бойното поле.



Snowie the Snowman 3

До Коледа остават още няколко месеца, но ето че се появи и поредната аркада по темата. Как да не харесате свят с подскачащи снежни топки, в който могъщ и зъл дракон се опитва да открадне звездите от небето?



Jumping Squirrel

Поредният jump'n'run, в който ще поемете управление на малко животинче. Този път вашият герой е постоянно подскачащата катерица на име Харис, която е прогонена от своя свят от един зъл вълшебник. Помогнете й да се върне у дома.

The Infinity String

Приятен фантастичен куест, който ще ви отведе в миналото, настоящето и бъдещето. Прилична графика и музика, увлекателен сюжет, предизвикателни главоблъсканици и два различни края. Какво повече ви трябва?

ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димо
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИЛИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

RICHARD GARRIOTT'S

TABULA RASA™

MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAME

ПРЕОРДЪР

WWW.RGTR.COM WWW.PULSAR.BG

© 2006 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Tabula Rasa, Destination Games and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation.

обади се от стационарен телефон

09004 1710

SMS на номер

1710

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

JAVA ИГРИ

212671 НЕУСТОИМАТА ПАРИС СЕГА Е ПРЕД ВАС БЕЗ ЦЕНЗУРА!!!

212672 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

212673 Напрежение, вълнуваща еротика, джакпот. Разбий ги! Грабни секси мацките! Твои са!

212674 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

212675 Пресчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.

212676 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

WAP. GSMZABAVA. COM

212677 Детската ти мечта вече е ранност! Управляваш сложната мрежа от влакови композиции ...

212678 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))

212679 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

212680 Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)

212681 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

212682 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

212683 Най-добрата java игра ! Няма ли да я пробваш?

212684 Танковете ще прегазят всичко по пътя си ... Води ги към победа!

212685 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

212686 Космически войни! Много добра стратегия. Пробвай!

212687 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat

212688 Ордите на тъмнината заплашват човечеството! Дали хората ще успеят да изградят на напора зависи само от теб ...

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

724145	Бебе	Yoda- Message from the dark side	724160
724146	ЖИГ ТАГ	Хей секси, вдигни си телефона	724161
724147	Оргазъм	Ей сладун, телефонът ти звъни	724162
724148	Весела муха	Колега, бихте ли го вдигнали ?	724163
724149	Яки барабани	Имате нова съобщение ера	724164
724150	Разстройство	Айде бе,мацка, вдигни го !	724165
724151	Къде е батко?	Аз съм твоя телефон хит!	724166
724152	Баба псува ЯКО	Говори Бай Брадър хит!	724167
724153	Ставай слънчице	Полицейска сирена	724168
724154	Флинстон на Виагра	Къде си бе, играч ?	724169
724155	Напушено циганче :)))	Але,але, але мила	724170
724156	Кажи баба "Thank you"	I love you, baby !	724171
724157	Къде си бе, ПУСТИНЯК?	Флинстон	724172
724158	Кво става бе , глупаци?	Бай Тошо	724173
724159	Темеиужкеее, ела дай ...	Гном	724174

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпратете SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напишете кода на избрания продукт и добавете индекса на GSM-а тип: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, U - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

★ ВАЖНО! За получаване на поръчките от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

JAVA ИГРИ

212689 Ако си маниак – и си падаш по игри от рода на Star Craft, това е твоята игра! Sony Ericsson, Nokia, Samsung, LG, Siemens, Motorola, Sagem, Sharp

212690 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

212691 МОЖЕ ДА СВАЛИТЕ 10 ГОРЕЩИ БЛОНДИНКИ,КОИТО ЩЕ ПОДСЛАДЯТ ТВОЙТЕ ЛЮБОВНИ НОЩИ!

212692 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

212693 Планът на града е вкушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш.Слава и пълен сандъ.с парк ще е твоята награда!

212694 Пази се от Черните монаси ... Строй, воюваи и нападай ... Друг изход няма!

212695 Добре познатата игра от компютрите Worms.

212696 МОМИЧЕТА ХАРЕСВАТ МОМИЧЕТА И НЕ СЕ СТРАХУВАТ ДА ЗАСТАНАТ ПРЕД КАМЕРА. ЩЕ ВИДИТЕ ГОРЕЩИ ЕРОТИЧНИ ФАНТАЗИИ !!!

212697 Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой. БЕЗСМЪРТИЕТО Е ТВОЕ!

212698 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

212699 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

212700 Изкуството за правене на любов сега и на твоя мобилен телефон! HOT KamaSutra

212701 ТЕ СА МЛАДИ И МНОГО ЛЮБОПИТНИ ЗА ТЯХНОТО ПЪРВО ЕРОТИЧНО ПРЕЛЮБОДЕЙСТВИЕ. БЪДИ ДЖЕНТЪЛМЕН И ТЕ ЩЕ РАЗКРИЯТ СВОИТЕ ТАЙНИ ...

212702 Еоп е едно малко люболитно дракончо, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

212703 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!! ХИТ

212704 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

212705 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби.

212706 Ти си джентълмен. Канеш я на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... :)))

212707 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

Бедствие разделя Европа на две Бандите се борят за надмощие. От твоите качества зависи изхода на титаничния сблъсък!

212708 Nokia,Samsung, Sharp, Sony Ericsson,Sagem, Motorola, Siemens, LG

МЕЛОДИИ

ВИДЕО		ПОЛИ	РЕАЛ
212653	ЪПСУРТ — БЪРЗА ЛЕДКА ЗВЕЗДА	683952	724116
	50 CENT — CANDY SHOP	683953	724117
	AKON FEAT. EMINEM — SMACK THAT	683954	724118
	AKON FEAT. SNOOP DOGG — I WANNA LOVE YOU	683955	724119
	AVRIL LAVIGNE — GIRLFRIEND	683956	724120
	BEYONCE & SHAKIRA — BEAUTIFUL LIAR	683957	724121
	BEYONCE feat JAY Z — UPGRADE U	683958	724122
	DOLLY DOLLY — DOLLY SONG	683959	724123
	MASSARI — REAL LOVE	683960	724124
	MIKA — RELAX TAKE IT EASY	683961	724125
	NELLY FURTADO — ALL GOOD THINGS	683962	724126
	RIHANNA — UMBRELLA	683963	724127
	SHARAM — PARTY ALL THE TIME	683964	724128
	SUNRISE AVENUE — FAIRYTALE GONE BAD	683965	724129
212654	АЗИС И ДЕСИ — КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ	683966	724130
212655	DJ ДАМЯН — РЪЦА ПРЪЦА	464767	724131
212656	БОРИС ДАЛИ — ПИЯН	464768	724132
	БОРИС ДАЛИ — ЛЪЖЕШ	464769	724133
212657	ГАЛЕНА & БОРИС ДАЛИ — НАМЕРИХ ТЕ	464770	724134
212658	ГЕРГАНА — UNA PASION	464771	724135
212659	ИВАНА — РЕЗЕРВЕ	464772	724136
212660	МАЛИНА И АЗИС — ЧЕРНИТЕ ОЧИ	464773	724137
212661	ПРЕСЛАВА — КОГАТО СЪМНЕ	464774	724138
212662	ПРЕСЛАВА — ЛЪЖА Е	464775	724139
	ПРЕСЛАВА — НИЩО ДРУГО	464776	724140
212663	СОФИ И УСТАТА — ДИВА ЛЮБОВ	464777	724141
212664	СОФИ И УСТАТА — БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	464778	724142
212665	СОФИ И УСТАТА — МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	464779	724143
		464780	724144

ВИДЕО